

VUELVE EL *SURVIVAL HORROR* ORIGINAL

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

READY !

número 1
08-01

Realización
Berserker S.L.

Coordinación de Filmación y Maquetación
Gabriel Sánchez-Trincado

Dirección:
Ramón Almagro

Jefe de Redacción:
Ricardo González

Tratamiento de Imágenes:
Pedro Almagro
Sergio Almagro

Diseño y Maquetación:
Ricardo González

Redacción:
Ricardo Pérez Pedrós ***RIP***
Carlos B. García
Irene Tormo ***YUNA***
Javier Bolado ***BLACK CAT***
Josep Poquet ***JOE***
Pedro Almagro ***CLOSED***
Carlos González ***KAKARIKO'S VILLAGER***
Oscar Alcañiz Muñoz
Ricardo González

Director de Producción
José García

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.

Impresión
Industrias Gráficas Printone S.A.

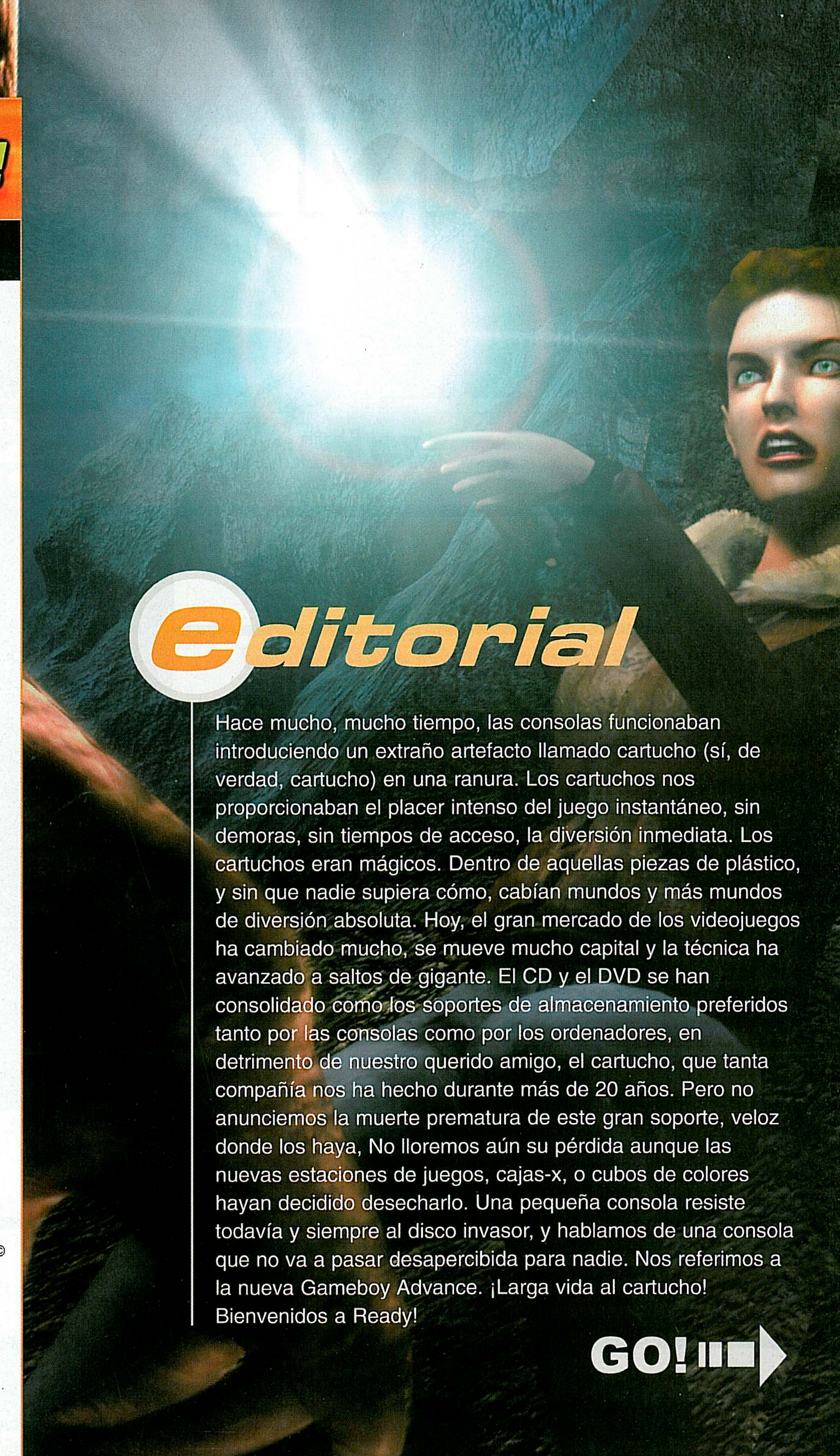
Duplicado de CD's
Sonopres S.A.

Depósito Legal
M-9469-2001

Distribución
Coedis S.A.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente
Albert Rodríguez
Directora General
María José Castro
Director Técnico
José García
Director Adjunto
Ramón Cardona



editorial

Hace mucho, mucho tiempo, las consolas funcionaban introduciendo un extraño artefacto llamado cartucho (sí, de verdad, cartucho) en una ranura. Los cartuchos nos proporcionaban el placer intenso del juego instantáneo, sin demoras, sin tiempos de acceso, la diversión inmediata. Los cartuchos eran mágicos. Dentro de aquellas piezas de plástico, y sin que nadie supiera cómo, cabían mundos y más mundos de diversión absoluta. Hoy, el gran mercado de los videojuegos ha cambiado mucho, se mueve mucho capital y la técnica ha avanzado a saltos de gigante. El CD y el DVD se han consolidado como los soportes de almacenamiento preferidos tanto por las consolas como por los ordenadores, en detrimento de nuestro querido amigo, el cartucho, que tanta compañía nos ha hecho durante más de 20 años. Pero no anunciemos la muerte prematura de este gran soporte, veloz donde los haya, No lloremos aún su pérdida aunque las nuevas estaciones de juegos, cajas-x, o cubos de colores hayan decidido desecharlo. Una pequeña consola resiste todavía y siempre al disco invasor, y hablamos de una consola que no va a pasar desapercibida para nadie. Nos referimos a la nueva Gameboy Advance. ¡Larga vida al cartucho! Bienvenidos a Ready!

GO!

SUMARIO

especial E3



El E3 (Electronic Entertainment Expo) es una de las ferias más importantes que existen sobre ocio electrónico. Te presentamos las noticias más destacadas de la última edición, celebrada del 16 al 19 de Mayo en Los Angeles, y que tuvo de protagonistas, cómo no, a las nuevas consolas.

Capcom ha tirado la casa por la ventana y ha anunciado Máximo: Ghosts to Glory, una especie de continuación no oficial de la entrañable saga Ghost and Goblins. En ella, tendremos la posibilidad de movernos con completa libertad por el escenario, realizado completamente en 3D, combatir a nuestros enemigos con distintas armas y emplear mas de cuarenta habilidades especiales. Además, podremos personalizar el aprendizaje de Maximo, y adaptarlo a nuestras preferencias. Curiosamente, para continuar las partidas, deberemos recoger espíritus muertos con los que sobornar a la muerte. Según Capcom, el objetivo de Maximo: Ghosts to Glory es volver a los juegos simples pero adictivos, en los que jugadores de todas las edades puedan disfrutar de horas de juego.









Maximo: Ghost to Glory



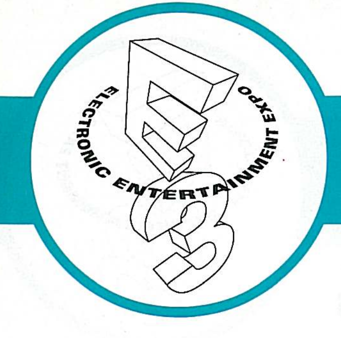
Sony ha anunciado la tercera entrega del **Syphon Filter 3** para **Playstation**, que se espera para septiembre. Repetirán protagonismos los dos personajes centrales del anterior, Gabe Logan y Lian Xing, mas algún personajes adicional aun no revelado. La mayor innovación será la incorporación de un modo versus entre dos jugadores.

Finalmente **Namco** ha anunciado la continuación oficial de su saga de lucha mas conocida, Tekken, que espera su cuarta entrega para finales de verano. Al contrario que el Tag Tournament, el Tekken 4 continua con la historia allí donde la dejo el tercero, dos años después de que Jin derrotara a Ogre y reclamara para si los poderes oscuros de su padre. De momento, parece que el juego gozará de muchos de los personajes originales, incluyendo el retorno de Kazuya Mishima como personaje del juego.



Tekken 4





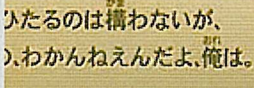






Sony ha ampliado la información de la tercera entrega del Wild Arms para la PS 2. Al parecer, el juego romperá completamente la trama iniciada en los dos anteriores, cambiando su ambientación a Forugaria, un mundo de origen medieval europeo. Los cuatro protagonistas serán Virginia Maxwell, Jet Enduro, Gallows Caradine y Clive Winslet, de los cuales no se conoce aun demasiado. El sistema de combate será mucho mas estratégico que el primero, y conservará el estilo de puzzles que caracteriza a la saga.




Wild Arms 3



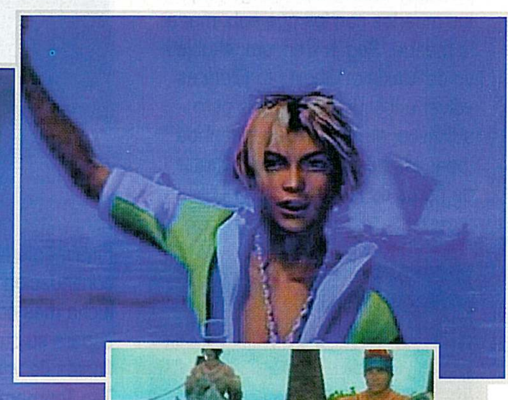




Final Fantasy X







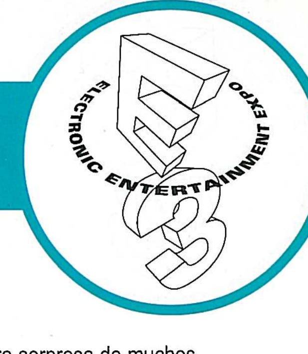




De momento, no hay una fecha de salida oficial.

Este mes hay muchas novedades sobre el **Final Fantasy X**. Definitivamente, ya han aparecido todos los personajes centrales del juego, elevando su numero a ocho. Además de Tidus y Yuna, ahora se añaden los seis que faltan. Kimari, un hombre bestia que tiene acceso a Magia Azul que aprenderá de los enemigos al mismo estilo que lo hacían Quistis o Quina. Al parecer, actuará como guardián de Yuna, y al principio no se llevará muy bien con Tidus. Seymurd, el hechicero, parece que será uno de los personajes mas importantes de la historia. Se trata de un mestizo entre humano y Aian, una raza extraña y tendrá acceso a invocaciones y magia. Wakka es un guerrero con técnicas especiales de combate, al estilo de Steiner. Su arma de combate será su pelota de Blizzball, con la que realizará sus técnicas. Lulu será la maga negra del grupo, y empleara marionetas como armas, dirigiéndolas contra sus enemigos. El aspecto de Lulu es muy original, ya que entra en combate con un bonito traje de noche. Por desgracia, no se sabe mucho sobre ella o su historia. Por ultimo, Aaron y Rikku son los dos últimos personajes, aunque no se sabe demasiado sobre su historia o motivaciones. Aaron es otro guerrero, una especie de Samurai con gafas de sol, mientras que Rikku es una simpática ladrona que tendrá la posibilidad de robar objetos a los enemigos en combate.









Xeno Saga

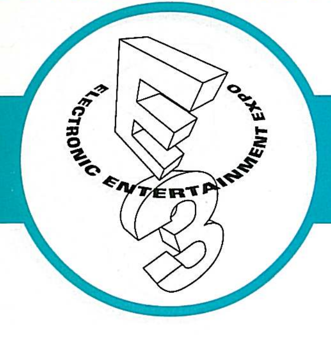
Para sorpresa de muchos aficionados a los juegos de rol, **Namco**, tras conseguir reunir a gran parte del equipo de **Square** que desarrollo el **Xenogears**, realizará la continuación del juego ambientándolo siglos antes. El juego, titulado **Xeno Saga**, tendra un aspecto mucho mas futurista y menos místico que el primero. Su director, **Tetsuya Takahashi** afirma que podrá finalizar todo lo que se dejo en el tintero en el primero, ya que en este proyecto tendrá mucha mas libertad. El equipo de desarrollo, llamado ahora **Monolithsoft**, aun está buscando nuevos colaboradores, por lo que se espera que el juego no aparezca hasta entrado el año próximo. Según parece, aparecerá en exclusiva para **Playstation 2**.

Continuando con los lanzamientos previstos por **Namco**, pronto podremos ver en nuestras recreativas la continuación de la saga del **Soulblade** (**Souledge**) y su segunda parte **Soulcalibur**. Esperemos que esta próxima entrega sea tan buena como sus predecesoras y mantenga el nivel de calidad que **Namco** suele darle a sus juegos.



Resident Evil

Ya hay mas información sobre la película de imagen real del **Resident Evil,** que llevará el subtitulo de Ground Zero, y será dirigida por W.S. Anderson (conocido por su papel en Mortal Kombat y Horizonte Final). En ella, Alice y Rain, interpretados respectivamente por Milla Jovovich y Michelle Rodriguez, deben dirigir un grupo de comandos especiales al interior del complejo "El Nido", donde ha habido un escape de virus T acabando con los investigadores y devolviéndolos a la vida como zombis, y liberando los terribles proyectos genéticos de la organización. El problema radica en que si no consiguen detener el escape en menos de tres horas, puede llegar a extenderse por todo el mundo...









Una de las compañías que más expectación generan en el mundo Nintendo es sin duda **RARE**. Esta compañía británica es culpable de algunos de los juegos más importantes en la historia de los videojuegos. En el E3 presentaron un montón de novedades para las nuevas consolas de Nintendo.

GAMEBOY ADVANCE

A quien ya conozca **Diddy Kong Racing** de N64, le sorprenderá ver un juego tan parecido en una consola portátil. Y es que el aspecto de **DIDDY KONG PILOT** para Gameboy Advance es como para quitar el hipo. Imagínate un sistema de juego similar al de DKR, pero sólo con aviones, unos gráficos que parecen salidos de una N64 y un modo multijugador con el sello de Nintendo. El juego promete.

DONKEY KONG COCONUT CRACKERS
Para los fanáticos de los puzzles (que en las consolas portátiles se cuentan por millones) Rare lanza éste, ambientado en los escenarios de la selva de Donkey Kong y familia. El juego parece ser una especie de **Tetris** con piezas cuadradas y rectangulares que se forman a base de cocos, para luego darles una capa de pintura, o dos para obtener otro color, y así anular las malotadas que nos hacen los kremlings en el tablero de juego. Rare promete un modo multijugador que pretende ser de lo más adictivo y varios modo de juego.

SABREWULF
Increíble. Muchos (los más viejos) hemos estado soñando con una nueva versión del clásico de Ultimate para Spectrum, **SabreWulf**, y aquí la tenemos (bueno, el lanzamiento se prevé para el año que viene, así que paciencia...). En esta ocasión, Sabreman deberá recuperar los tesoros robados por su eterno enemigo el lobo Wulf. Esperemos que el lobo no asuste tanto como lo hacía en su versión 8 bits. ¿Alguien se acuerda?

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE
¡¡Banjo y el pajarraco van a aparecer para Gameboy!!. La nueva versión presenta una historia alternativa al final del Banjo-Kazooie original: lo que hubiera pasado si la bruja Gruntilda no hubiese sido rescatada por sus hermanas. Al igual que las 2 partes aparecidas para N64, **Grunty's Revenge** nos permitirá aprender nuevos movimientos especiales de Banjo y de Kazooie, así como nuevas transformaciones de Mumbo-Jumbo. Puede ser un crack.

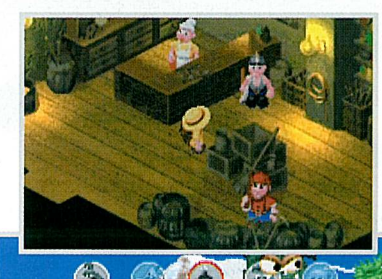
GAMECUBE

La no-nacida consola de Nintendo también dió sus sorpresas en la feria: la más sonada de todas ellas fue el anuncio y la presentación de la aventura que en un principio iba destinada a la N64: **Dinosaur Planet**. El juego no sólo ha cambiado de plataforma, sino también de nombre: **STARFOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET**, tiene como protagonistas a Fox, Peppy, Slippy... nombres que os sonarán si habeis jugado a **Starfox** o a **Lylat Wars**. En este caso no jugaremos a un simulador espacial sino a una aventura totalmente épica (recordad que el juego original iba a utilizar el engine de **Zelda**) en un planeta amenazado por el malo de turno. Es un giro radical para las aventuras de Fox McCloud, pero mirad las capturas de la derecha y decidme que no os apetece probarlo.



Sabreman ya está un poco viejo desde el sabrewulf original. Aún así, augura horas y horas de diversión.

Diddy Kong Pilot







Sabrewulf

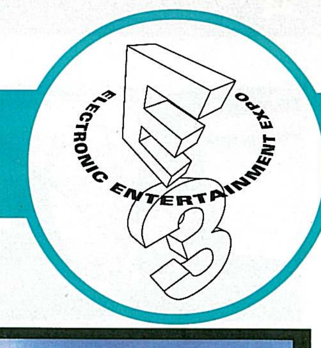






Coconut Crackers



KAMEO, ELEMENTS OF POWER es el extraño nombre del juego de rol/ acción de Rare. Parece una mezcla entre Jet Force Gemini y Phantasy Star Online. Ya veremos.

DONKEY KONG RACING será, en el 2002, un juego de carreras bastante atípico: los vehículos, que en este caso serán seres vivos, van desde pescaos hasta rinocerontes, pasando por otros tan «normales» como avispas. Habrá que alimentarlos con las frutas que te encuentres por el camino para que corran más rápido. Por de pronto sólo se ha podido ver un vídeo de presentación que no incluye escenas del juego, aunque creemos que el concepto original queda bastante claro: carreras disparatadas.

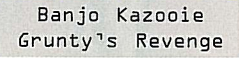




Kameo



Starfox Adventures: Dinosaur Planet

Banjo Kazooie Grunty's Revenge

capcom V





¡Capcom regresa con la secuela del Milenium Fight pegando más fuerte que nunca! Muy probablemente, el Capcom vs Snk ha sido uno de los juegos más esperados de la historia de los juegos de lucha, ya que recogía el enfrentamiento entre las dos compañías más importantes del sector. Aunque el resultado fue bastante bueno, no terminó de satisfacer a los seguidores de ambas compañías ya que el juego tenía demasiado estilo de Capcom para los aficionados de Snk, y demasido de Snk para los de Capcom. El principal problema del juego es que se notaba que aún le quedaban demasidas carencias y desequilibrios que, por falta de tiempo, no fue posible corregir. Ahora, Capcom tira la casa por la ventana con esta segunda parte, subtitulada "The Mark of the millenium" reparando todos los defectos que la primera tuviera y superándose esta vez de lejos. Las novedades pueden verse por todas partes, pero vayamos por partes, como diría Jack el destripador.

La principal novedad en lo que respecta a jugabilidad es el regreso de los tradicionales seis botones de Capcom. Así, no será necesario mantener pulsada una direción determinada y un boton para realizar barridos o los golpes medios y los personajes de Snk verán añadida una nueva animación a sus movimientos. Con respecto al sistema de ratios tambien ha sido profundamente modificado. Ahora se puede elegir entre un número de uno a tres luchadores, evitando los eternos combates de cuatro contra cuatro del primer Capcom vs Snk. Una vez que hemos elegido el número, tendremos cuatro ratios a repartir libremente entre ellos, sin vernos obligados a un ratio determinado por luchador como ocurría en el primero. Así, podemos elegir un personajes de ratio cuatro, dos de ratio dos, o dos de ratio uno y uno de ratio dos. No obstante, la principal novedad en lo que respecta a sistema de juego del Capcom vs Snk 2 son sus nuevos sistema de juego. Al contrario que en el primero, que únicamente tenían dos modos, Capcom Groove y Snk Groove, y cuya única diferencia consistía en cómo cargaban los personajes sus especiales, en el Capcom vs Snk 2 hay seis sistemas distintos a elegir, tres de Capcom y tres de Snk, con grandes diferencias entre ellos. Los sistemas son denomiados por el nombre de las compañías, así pues, los tres de Capcom son el C, el A y el P, y los de Snk son el S, el N y el K y cada uno no implica sólo cómo cargan los



ju, ju, ju, desde aquí se ve París...



SNK 2



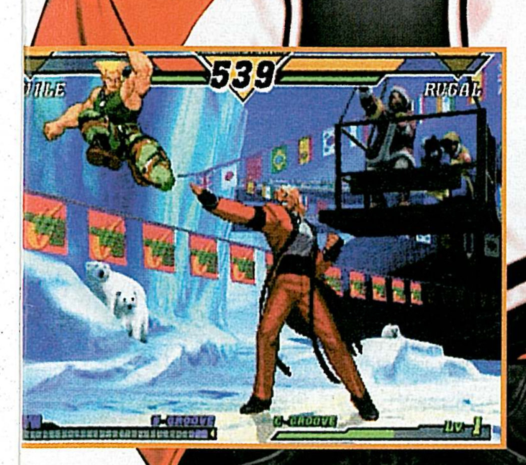
personajes sus especiales, sino que existen enormes diferencias entre ellos. Por ejemplo, el metodo C es el del SF Zero 3, te permite cubirte en el aire, realizar alfa counters y almacenar hasta tres niveles de especial, el metodo A te permite correr y esquivar, el P es como el del SF 3, con un único especial pero la posibilidad de bloquear los ataques enemigos. En cuanto a los sistemas de SNK el S es el tradicional del KOF 94, con esquivas estáticas en lugar de en movimiento y saltos cortos, el N es el del 96, con la posibilidad de almacenar especiales y entrar en modo de carga y el K que es el del Fatal Fury Mark of the Wolves.

Con respecto al apartado gráfico, la principal novedad ha sido la sustitución de los escenarios en dos dimensiones por tridimensionales, al igual que se hiciera en el Marvel vs Capcom 2, pero con mayor grado de detalle y mezclándolos con dibujos en dos dimensiones de personajes. Los personajes nuevos están muy cuidados, con un alto nivel de animación y detalle, pero los viejos no se quedan atrás gracias a varias revisiones. Chun Li por ejemplo, ha sido sustituida de su versión del Zero 3 por el del SF 3, mucho más detallado y trabajado. Por último, vayamos a lo realmente impresionante. El Capcom vs Snk 2 "The Mark of the millenium" gozará, nada más y nada menos, que de cuarenta y cuatro personajes, una elevadísima cifra teniendo en cuenta que aún no se han descubierto los personajes secretos, que con completa seguridad aparecerán. De momento, ya se conoce todo el edenco de nuevos personajes, Kyosuke (Rival School), Maki (Final Fight), Eagle (Street Fighter 1), Dan (Street Fighter Zero), rolento y Yun (Street Fighter 3) por parte de Capcom, y Athena (King of fighter), Haomaru (Samurai Spirits), Rock Howard (Mark of the Wolves), Chang y Choi (King of fighters) y Todo (Art of fighting). Al parecer, aunque no ha quedado completamente comfirmado por parte de Capcom, durante la exibición en el E3 se insinuó que los dos enemigos finales serian Gill del Street Fighter 3 y Orochi, principal antagonista de la saga King of Fighters. Además, ya no existen versiones Ex y normales, sino que han sido unificados en un solo personaje haciéndolos más completos.

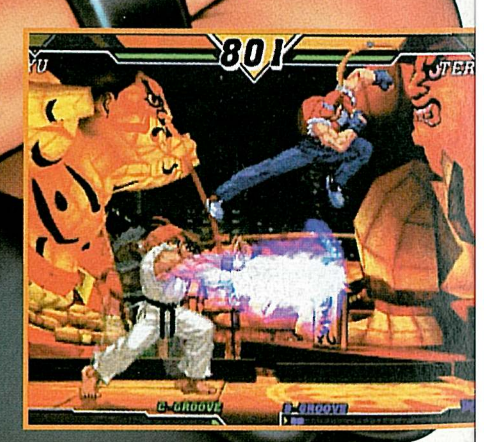
De momento, se ha confirmado su aparición en recreativa, Playstatión 2 y Dreamcast para finales de verano. Hasta entonces, tendremos que conformarnos con el Capcom vs Snk Pro. Seguiremos informado.











Castlevania

Circle of the Moon



Después del fracaso que supuso el Castlevania 64 y la anulación del proyecto que se preparaba para Dreamcast todo parecía indicar que la ultima gran entrega de la saga había sido el Symphony of the Night de Playstatión y que Konami se olvidaría ahora un poco de ella. No obstante, la compañía japonesa nos ha sorprendido a todos con uno de los títulos estrella para la Game Boy Advance, el Circle of the Moon. La historia se ambienta pocos años después de la ultima derrota de Drácula a manos de su hijo Alucard, ya en esta ocasión Drácula tampoco tendrá que esperar su siglo habitual para volver a molestar. Su otra hija, Carmilla se ocupará al principio del juego de su resurrección y para variar esta vez tampoco será un Belmont el encargado de dar fin a los días del rey de la sangre. En esta ocasión el viejo cazavampiros Maurice, su hijo Hugh y Nathan, nuestro protagonista serán los encargados de detenerle. Por desgracia, llegarán tarde a la ceremonia de resurrección y Drácula, despierto y con plenitud de poderes les tenderá una trampa separándolos por el castillo y obligando a Nathan a encontrar un método para regresar a la sala del conde. Una vez llegados a este punto, el juego sigue bastante fielmente las pautas impuestas por el Symphony of the Night, ya que desde las catacumbas tendremos la posibilidad de ir explorando el castillo con completa libertad. Conforme vayamos obteniendo nuevos objetos especiales, ganaremos diversas habilidades que nos permitirán acceder a nuevas zonas no exploradas y estas a otras a su vez, hasta finalizar el juego. De nuevo, al igual que el Symphony, podremos subir de nivel y mejorar nuestras características, tanto para causar mas daño como para aumentar nuestros puntos de vida. Aunque empezaremos el juego utilizando un látigo, no nos veremos







limitados a esta arma en exclusiva, y podremos acceder a un arsenal más amplio, como espadas, martillos o nuestras propias manos. Para ello, aunque no podremos acceder al inventario de armas o magia como hacia Alucard, Nathan tiene un original sistema ataques, que se compone de dos tipos de cartas. Según las combinemos obtendremos un tipo de ataque distinto, con sus propios efectos, desde congelar a nuestros enemigos a hacerlos saltar por los aires mediante terremotos. Con respecto a los objetos y armaduras, podremos equiparlos y usarlos con total normalidad, como si se tratase de un juego de rol convencional. En cuanto al apartado de jugabilidad el juego está bastante bien, demostrando que el género de los plataformas aún tiene mucho que decir. Es adictivo, no se repite demasiado y te permite pasar unas seis o siete horas muy divertidas hasta finalizarlos. Gráficamente es muy impresionante, tanto que resulta increíble que se trate de un juego para una consola portátil. Los escenarios, aunque no muy variados, son bastante bonitos, y los monstruos están bien animados, y son, como mínimo, tan originales como los de cualquier Castlevania. El único defecto achacable es la animación del protagonista, que en cualquiera de sus desplazamientos tan solo tiene cuatro frames, cosa que se queda muy pobre en comparación al resto del entorno grafico. En cuanto al aspecto sonoro es más que digno, y aunque no alcanza la calidad de anteriores entregas, da muestras más que de sobra de la capacidad de la nueva maquina de Nintendo.

En definitiva, Circle of the Moon es un cartucho que todos los seguidores de la saga Castlevania disfrutarán plenamente, al igual que todos aquellos a los que les gusten los plataformeros. Y lo mas impresionante es que simplemente está mostrándonos algunas de las posibilidades que tiene la nueva máquina portátil de Nintendo.

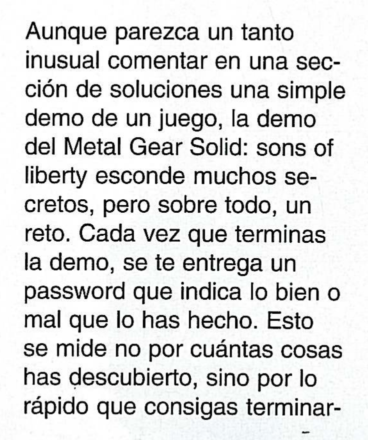
cómo exprimir al máximo la demo de



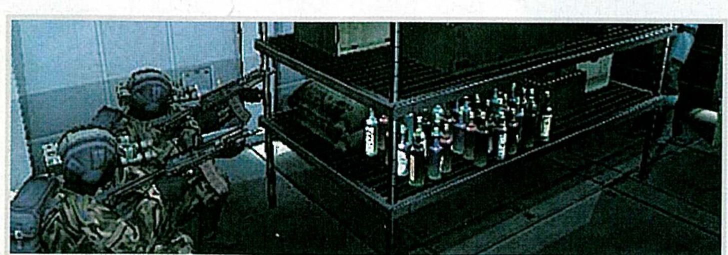
METAL GEAR SOLID

SONS OF LIBERTY

por Carlos B. García

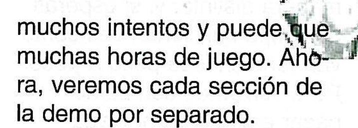


Aunque parezca un tanto inusual comentar en una sección de soluciones una simple demo de un juego, la demo del Metal Gear Solid: sons of liberty esconde muchos secretos, pero sobre todo, un reto. Cada vez que terminas la demo, se te entrega un password que indica lo bien o mal que lo has hecho. Esto se mide no por cuántas cosas has descubierto, sino por lo rápido que consigas terminarla y cuántas veces has sido descubierto. Aquí veremos una guía de cómo conseguir pasarte la demo en el menor tiempo posible, ya que el password que obtengas puede ser enviado a Konami para conseguir una copia gratuita y ver tu nombre incluido entre los enemigos del juego.
Antes de empezar con la demo en sí, debes conocer las reglas que te van a permitir pasártelo en un tiempo record: haz solo lo que debes y olvídate de lo demás. Recuerda que el objetivo no es matar soldados, sino pasarte el juego sin ser visto. Lo mejor es haberte terminado la demo unas cuantas veces y conocerte el camino de memoria, para asegurarte de no perder un solo instante ni confundirte. No esperes conseguirlo a la primera. Obtener un tiempo record es una ardua tarea en la que invertirás







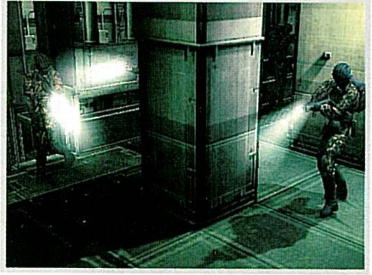


muchos intentos y puede que muchas horas de juego. Ahora, veremos cada sección de la demo por separado.

SECCIÓN 1

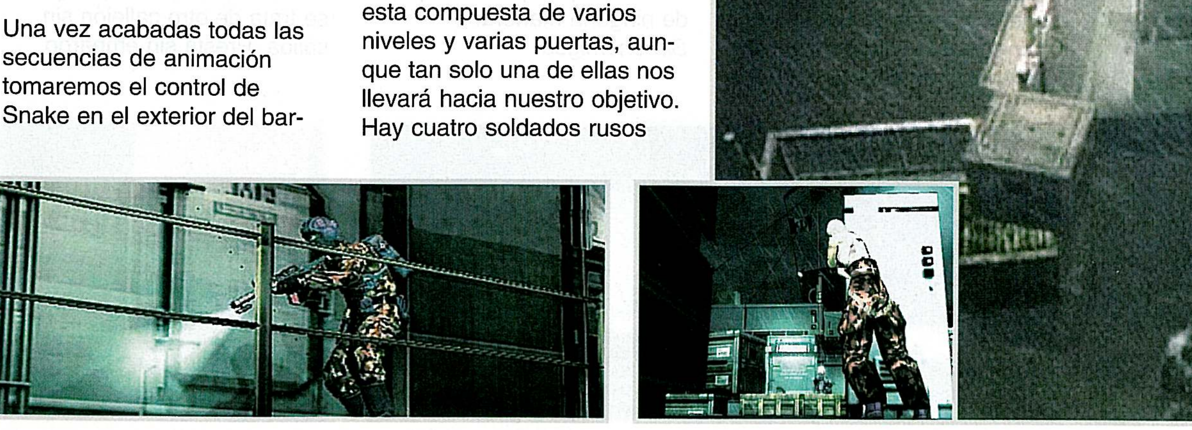
Exterior del barco

Una vez acabadas todas las secuencias de animación tomaremos el control de Snake en el exterior del barco. Si es la primera vez que juegas, trata de familiarizarte con los controles, ya que este es el mejor punto de la demo para hacerlo. Una vez que nos hagamos con el sistema de movimiento hay que conocer el terreno. Lo primero de todo es saber que la borda esta compuesta de varios niveles y varias puertas, aunque tan solo una de ellas nos llevará hacia nuestro objetivo. Hay cuatro soldados rusos haciendo rondas, pero si pretendemos pasar realmente rápido, solo dos pueden suponer un problema. Únicamente si queremos coger los objetos de la borda nos encontraremos con ellos, pero no merece la pena por unas raciones y unas cuantas balas perder unos segundos vitales. Aunque el mapeado aquí es muy extenso, nuestro principal objetivo consiste en dirigirnos hacia la entrada inferior izquierda, la que se encuentra en el mismo nivel que nosotros. Nada más empezar dirígete rápidamente hacia la izquierda, pero con mucha precaución de no ser visto por el soldado que hace la ronda por el piso de arriba. Cuando llegues a la esquina, te darás cuenta de que un soldado está en medio de tu camino: tienes dos opciones, utilizar la pistola tranquilizante tratando de impactarle directamente en la cabeza, o la más rápida pero también















difícil, noquearle físicamente. Si tratas de hacer esto, espera en la esquina unos segundos, ya que no tardará nada en darse la vuelta, avanza y golpéale hasta derribarlo. Sin perder un solo segundo, sigue hacia delante hasta la puerta y empieza a abrirla. Si lo has dejado KO cerca de la esquina, no le dará tiempo a llegar hasta ti y descubrirte. Por cierto, nada más llegar a la puerta recibirás un mensaje de Otakon, pero no lo contestes. Una vez abierta, ya estás en la segunda sección.
4 enemigos

SECCIÓN 2

Pasillo largo

Esta es una de la partes mas fáciles de toda la demo. El camino de la izquierda lleva hacia un callejón sin salida, así que dirígete hacia la derecha. No pierdas ni un solo segundo y gira la primera y la segunda esquina, pasa por el pasillo de las puertas sin entrar por ellas hasta el siguiente cambio de dirección, ya que te llevan a la sección 3, las taquillas, que no necesitas visitar. Si lo has hecho lo suficientemente rápido, encontraras un soldado enemigo dándote la espalda. Dispárale en la nuca y apártate, ya que caerá en un par de segundos. Una vez fuera de combate, sigue recto sin perder un instante hasta la puerta, que te llevará a la sección 4, el bar.
1 enemigo

SECCIÓN 3

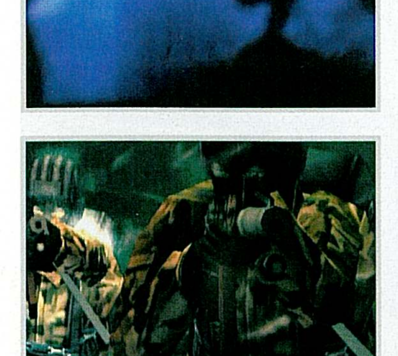
Taquillas

Si lo haces realmente bien, esta sección no es necesario visitarla, ya que solo te da un par de objetos innecesarios, como balas, con lo que pierdes un tiempo precioso. No obstante, si no estás jugando en el máximo nivel de dificultad, en la primera de ellas encontrarás la pistola Usp, que puede ahorrarte mucho tiempo en tu combate contra Olga. De todos modos, no merece la pena entrar aquí de ninguna manera.
Sin enemigos

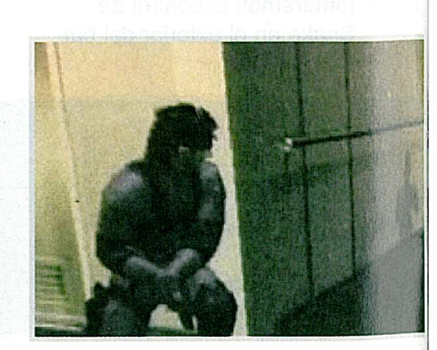
SECCIÓN 4

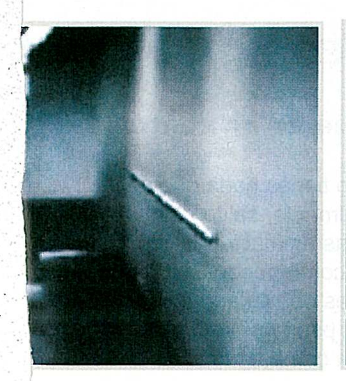
El Bar

Sin duda es la parte de la demo más cuidada gráficamente, además de una de las más difíciles. Si juegas con tiempo, aquí puedes pasar un montón de rato divirtiéndote con los detalles. Cada una de las botellas de detrás de la barra puede romperse por separado, al igual que las revistas y el cristal del centro se quiebra por el lugar donde hayas disparado. Pero sin duda el mejor detalle es el del cubilete lleno de hielo. Si le disparas, salta por los aires extendiendo los cubitos por toda la mesa cada vez de una manera distinta, y, si esperas el tiempo suficiente, ves como van fundiéndose poco a poco. Pero volvamos con cómo pasar esta sección. Nada más entrar, sáltate la animación y veremos que el pasillo continúa hacia adelante para bajar después por unas escaleras. Olvídate de él porque se trata de otro callejón sin salida. Presta sin embargo











atención a la puerta a la izquierda, que lleva al bar. Allí hay dos enemigos muy cerca el uno del otro. El objetivo, difícil pero posible, es dejarlos a los dos fuera de combate al mismo tiempo, ya que si no lo haces de este modo se despertarán mutuamente y perderemos demasiado tiempo esperando de nuevo el momento ideal. Si ya tienes dominado salir de las esquinas disparando, hazlo nada más comenzar y ponlo en práctica. Aquí la puntería lo es todo, y los disparos a la cabeza deben de ser certeros. Si te asomas muy rápido, veras a uno de ellos en las escaleras y otro al fondo del pasillo más alejado. Este será el primero al que debes abatir y sin perder un solo instante, acabar con el de las escaleras. Vuelve a tu posición para evitar ser descubierto y espera un par de segundos. Si todo ha ido bien habrán caído ambos, entra por el pasillo y sube por las escaleras, que se bifurcan en dos caminos. Sigue el de la izquierda y pasarás a la siguiente sección. No es necesario buscar ni en el bar ni detrás de la mesa, ya que ni las raciones ni las balas son imprescindibles: Si lo haces todo bien, incluso te sobrarán.

2 enemigos

SECCIÓN 5

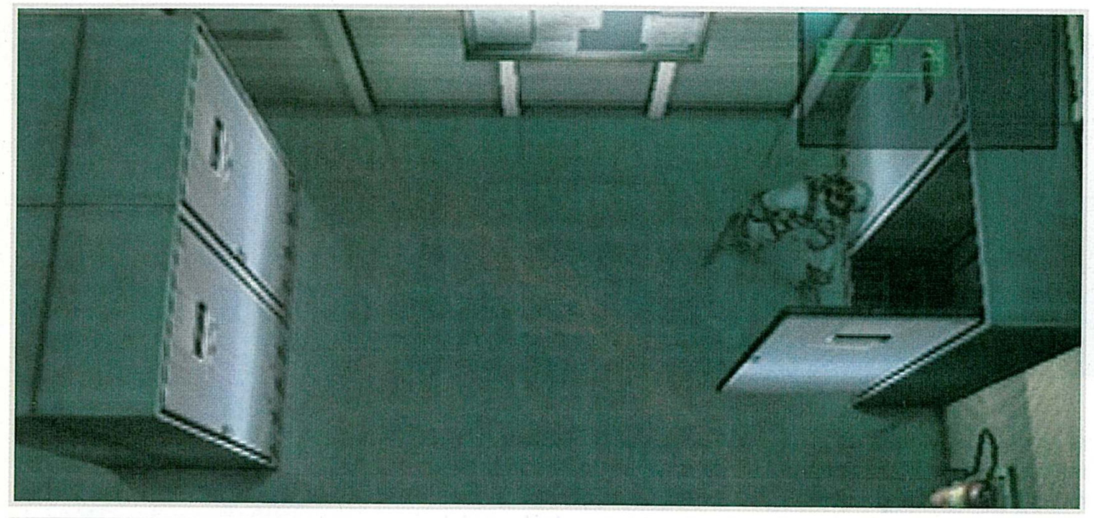
Pasillo largo 2

En esta pantalla te muestran que Snake puede ser descubierto a causa de su sombra, pero no te preocupes mucho, es muy simple evitar ser descubierto por el único guardia. Nada más salir, dirígete rápidamente de nuevo hacia la izquierda evitando el camino que se abre hacia la derecha. Verás tras la esquina reflejada en el suelo la sombra de un soldado. Si espera unos momentos, se dará parcialmente la vuelta, momento que debes aprovechar para golpearle y seguir corriendo sin perder un instante. Si lo haces bien, aunque sea derribado no se percatará de tu presencia, quedando atontado sin saber qué le golpeo. Toma el primer pasillo que lleva a la derecha y sube por las escaleras hasta la sexta sección.

1 enemigo









SECCIÓN 6

Pasillo de la cámara

Nada más llegar a este pasillo, pasa la animación en la que Snake ve la cámara y dirígete hacia ella cerca de la pared. Cuando estés a su altura, pégate a ella y pasa sin perder un instante y sigue hacia delante. Al llegar a las escaleras de la izquierda súbelas sin entretenerte a coger las granadas electrónicas de la taquilla, ya que no te serán necesarias.
Sin enemigos

SECCIÓN 7

Los comedores

Aquí llega el auténtico plato fuerte de la demo. Pasar esto requiere una considerable habilidad, ya que ser descubierto es excepcionalmente fácil. Nada más subir las escaleras verás un soldado entrar por una puerta. Dirígete hacia ella rápidamente y olvídate del pasillo, ya que las trampas bomba que hay por él te harían perder mucho tiempo, además de facilitar mucho a los enemigos la tarea de dar contigo. Una vez entres por la puerta verás el comedor y el soldado que acaba de entrar. Como al principio, tienes dos oportunidades, tratar de dispararle un dardo en la nuca o dejarle KO físicamente. Por sorprendente que te resulte, aquí es mucho mejor hacerlo cuerpo a cuerpo, ya que el resultado es el mismo, y no es muy difícil seguirle por detrás. Ten mucho cuidado con la cámara y baja por el bar rodeando la mesa hacia el pasillo de abajo. Cuídate de no retrasarte ni un instante ya que, si no, al pasar por la puerta es posible que te encuentres al segundo guardia de cara. Si es necesario, pierde unos momentos hasta que se gire y pasa por su espalda, pero con cuidado de no ser visto por el soldado al que acabas de noquear. Una vez en el pasillo, sube tan pronto por las escaleras como puedas.
Existe una dificultad añadida si estas jugando en máximo nivel de dificultad, y no es otra que la aparición de un tercer guardia. Si es así, permanecerá en el primer pasillo, por lo que debes aprovechar los escasos momentos en los que se dé la vuelta para pasar y dispararle certeramente en la cabeza.
3 Guardias

SECCIÓN 8

El puente de control

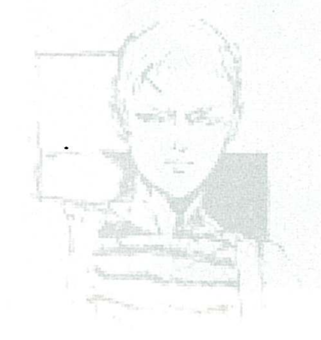
Aquí no tienes nada que hacer realmente, salvo pasar todas las animaciones tan rápido como puedas. No te molestes demasiado por las balas y pasa por la puerta hacia el combate final de la demo.

SECCIÓN 9

Olga

Pasa la animación y prepárate para enfrentarte a ella. Si tienes mucha puntería, puedes acabar el combate con tan solo cuatro disparos. Ponte entre las cajas del centro o en la esquina de la derecha y preocúpate principalmente en darle a la cabeza, lo que le quitará exactamente una cuarta parte de la vida. Si eres lo suficientemente rápido, ni siquiera le dará tiempo de usar la animación en la que dice eso de “Soy parte del equipo”. Ten mucho cuidado al tratar de maximizar el tiempo, ya que aunque Olga es excepcionalmente fácil, si empiezas mal puedes perder todo el tiempo que has ganado en el camino hasta ella.

Felicidades, has terminado la Demo del Metal Gear Solid: sons of liberty. Mi mejor tiempo ha sido tres minutos y treinta y seis segundos, pero de momento el record internacional está por debajo de los tres minutos. A ver cómo os sale.



CONCURSO FUR FIGHTERS
VIGGO'S REVENGE

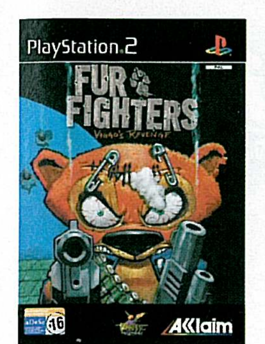
FUR FIGHTERS
VIGGO'S REVENGE

ACCLAIM y READY! te invitan a participar en el sorteo de TRES JUEGOS ORIGINALES de Fur Fighters Viggo's Revenge para Playstation2. Para partipar sólo tienes que contestar VERDADERO o FALSO a estas tres preguntas sobre el juego y mandar el cupón con las respuestas a: Revista Ready! (consurso FUR FIGHTERS) C/ALMUDAINA 21 BAJO M5, VALENCIA 46007

PlayStation®2

Nombre:

Dirección:

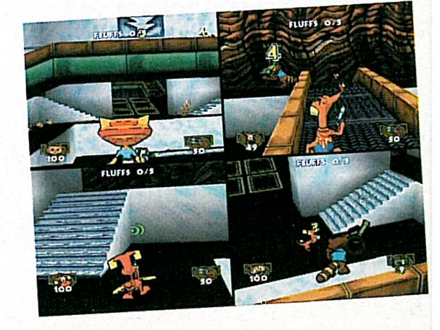


preguntas

1.- Fur Fighters Viggo's Revenge es un simulador de fórmula 1 muy realista.
2.- Fur Fighters Viggo's Revenge no tiene modo multijugador.
3.- Fur Fighters Viggo's Revenge sólo se puede jugar los domingos.

respuestas (señalar con un círculo la correcta):

1-	V	F
2-	V	F
3-	V	F





Cómo funciona esta sección

Nuestro equipo de revisión de juegos está compuesto por jugadores de todas las plataformas y aficionados a todos los géneros posibles. Así, un redactor especializado en juegos de rol puede transmitirte mejor el feeling de un juego de rol que un redactor especializado en juegos de plataformas, ¿o no?. De esta manera se asegura la calidad de todos los artículos (ejem...) y el máximo disfrute de la revista. Pero el nexo común de todos los que hacemos esta revista es que nos encantan los buenos juegos. Sean de la plataforma que sean. Y del género que sean. Nos gustan los buenos juegos. Como a tí.

Así que, si un juego es malo, te lo diremos claramente y se verá reflejado en su ridícula puntuación. Si un juego es mediocre no le verás pasar del 60%. Y si es muy bueno puede llegar a una puntuación altísima. Sólo pasarán del 90% los juegos excepcionales, que enganchen como pocos y posean una jugabilidad fuera de lo común. Mucho nos tememos que rondando el 100% tan sólo estarán los juegos que creen género. Los mejores y más originales: así de exigentes somos con la blancura de nuestra ropa. Aquí tienes un esquema de cómo funciona una review:





ficha técnica

título del juego

nombre y aspecto del redactor

el encabezado indica que estamos en una review y para qué plataforma

El sistema de puntuación de un juego está basado en una puntuación para gráficos, otra para sonido y otra para jugabilidad, pero el resultado final no es la media de las puntuaciones anteriores. ¿Por qué? Pues porque en el potencial de entretenimiento de un juego influyen otros factores que no pueden reflejarse en estas puntuaciones (atmósfera, guión, manejo, etc.). La puntuación global será más parecida a la cifra de jugabilidad que a cualquier otra. ¿Por qué entonces incluimos las típicas notas de gráficos y sonido? Porque son las que reflejan las capacidades técnicas del programa en relación a su máquina. Por eso.

A veces sucede que jugando a un juego, tienes la sensación de haber visto antes algo parecido. Cuando creamos que el feeling o la técnica de un juego se adecúa bastante al de otro aparecido anteriormente, te lo mostraremos. Sin embargo también puede que el juego ofrecido no sea muy bueno, en cuyo caso te ofreceremos una alternativa.

este mes:



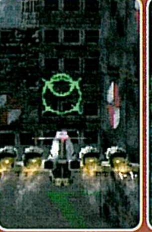









THE FALLEN · FALLOUT TACTICS · SARGES HEROES2 · WARRIORS OF MIGHT & MAGIC · NBA HOOPZ · WORMS WORLD PARTY · SILPHEED: THE LOST PLANET · BLOODY ROAR 3 · SERIOUS SAM · Z: STEEL SOLDIERS



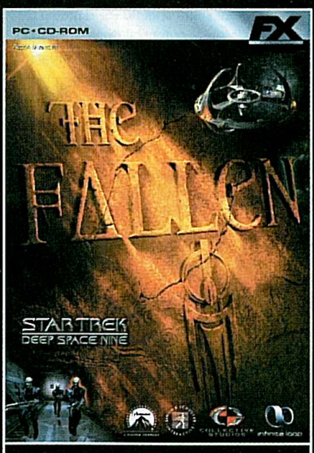



EVERGRACE · WDL: WARJETS · SUBMARINE TITANS · EUROPEAN SUPER LEAGUE · ALONE IN THE DARK IV · CRAZY TAXI · ASTÉRIX JUEGOS DISPARATADOS · SONIC SHUFFLE · BANJO-TOOIE · SKIES OF ARCADIA

Star Trek Deep Space Nine the Fallen

por Ricar González

vuelve la tripulación del USS Defiant



star trek deep space nine: the fallen

programador: SIMON&SCHUSTER /COLLECTIVE STUDIOS/ INFINITE LOOP

distribuidor: FX INTERACTIVE

PC·CDROM
Pentium 233 MHz
64 MB RAM
Tarjeta Gráfica 2 MB

2.995 pts

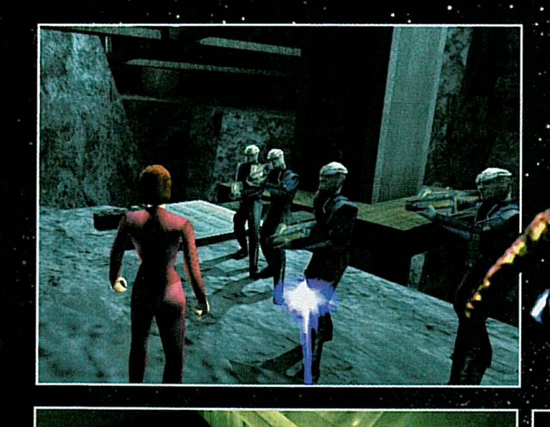
Creo que ya he perdido la cuenta de todos los juegos basados en la saga espacial de Star Trek que han aparecido hasta la fecha. Ha habido desde aventuras gráficas hasta simuladores espaciales, pasando por todo tipo de híbridos monstruosos. No importa. Star Trek DS9: The Fallen es el mejor juego basado en el universo trekkie que se ha hecho en todo este tiempo. Y no hablo de que el argumento sea bueno, de que esté perfectamente doblado al castellano con las voces de los actores originales, de que recree toda la parafernalia y el lenguaje pseudo científico de la serie, no. Lo que quiero decir es que, aparte de todo esto, **The Fallen** es un gran juego. Las tres aventuras que nos presenta (la de Sisko, la de Worf y la de Kira) son interdependientes. Deberemos completar la aventura con los tres protagonistas para tener la experiencia completa y liberar a la estación espacial Deep Space Nine de una nueva amenaza en la que están envueltas cuatro razas: los Bayorianos, los Cardasianos, los Dominion y los misteriosos Grigari.

Orígenes del conflicto

En el mayor de los secretos, un laboratorio Cardasiano está realizando experimentos sobre un misterioso orbe que parece tener la capacidad de provocar fisuras espaciotemporales. Pero el secreto no se mantendrá mucho tiempo, ya que el experimento se descontrola y se produce una fisura que causas graves destrozos en la estación espacial. Como miembro de la federación, estás allí para echar algo de luz sobre lo sucedido. Ni que decir cabe que se trata de un asunto de máxima prioridad para la federación, ya que quien tenga el control de los orbes tendrá el poder de destruir el universo.

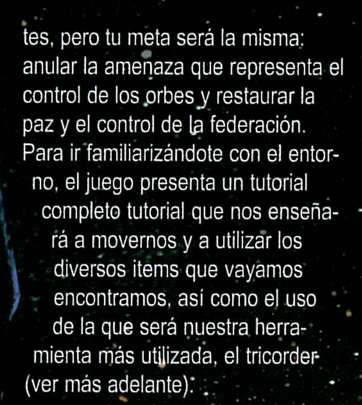
3 aventuras distintas

Dependiendo del personaje que elijas, el Capitán Sisko, la Mayor Kira o el Comandante Worf la aventura toma un cariz diferente: Con Sisko tienes una aventura equilibrada con el nivel de acción, mientras que con Kira predomina la aventura y con Worf, la acción, aunque, en conjunto, el juego es más una aventura que un arcade. De la misma manera, los objetivos de cada misión y su desarrollo serán diferen-



Las mascotas de otros planetas no son tan simpáticas como las de por aquí.

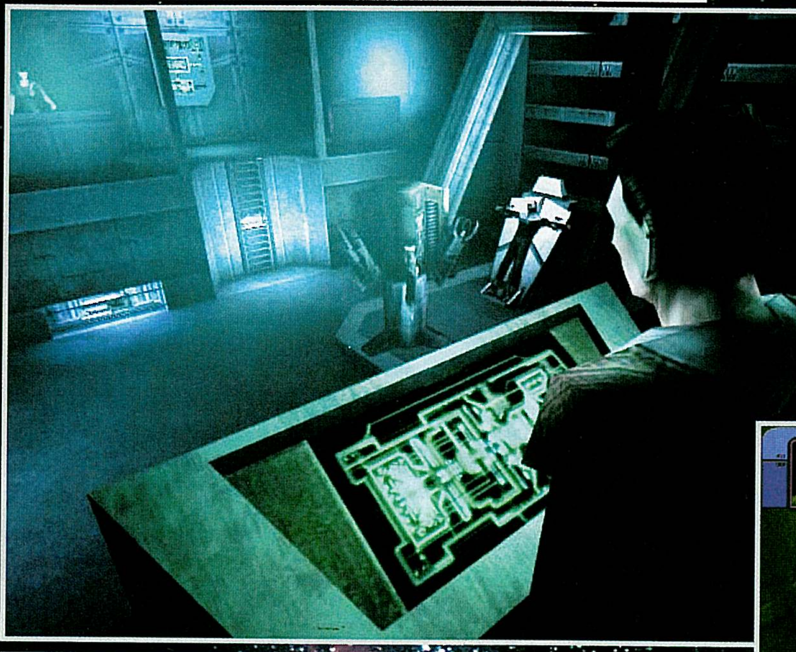
tes, pero tu meta será la misma: anular la amenaza que representa el control de los orbes y restaurar la paz y el control de la federación. Para ir familiarizándote con el entorno, el juego presenta un tutorial completo tutorial que nos enseñará a movernos y a utilizar los diversos items que vayamos encontramos, así como el uso de la que será nuestra herramienta más utilizada, el tricorder (ver más adelante).



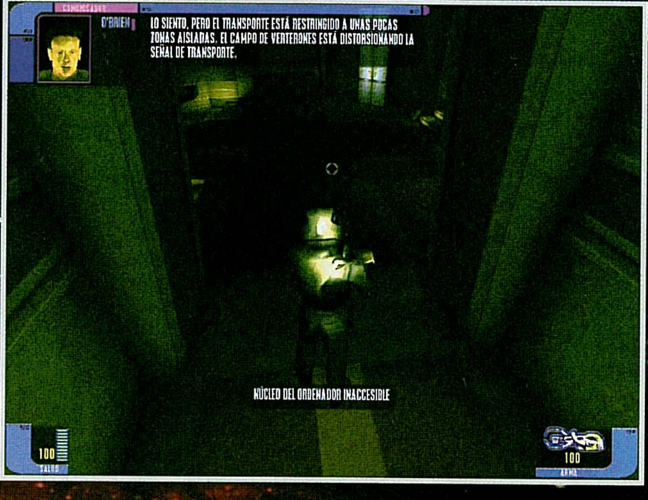
Desarrollo

El ambiente logrado por Collective Studios es espectacular: las voces originales y la música interactiva acompañando a la acción (*Unreal* fue el primer arcade en 1ª persona que utilizó esta técnica) hacen que nos sumerjamos en el ambiente de Star Trek durante bastante tiempo, ya que el juego no es precisamente corto. Aparte de todos los elementos comunes que podemos encontrar en cualquier otro arcade, tales como un arsenal enorme, munición, linternas, items para recuperar salud y reforzadores de escudo, The Fallen presenta algunos elementos novedosos: el uso del Tricorder, una especie de escáner de zona, resulta muy sencillo y útil. Al acceder al aparato, nos mostrará un mapa cenital de la zona próxima a donde nos encontremos. En su display podremos ver los objetos, formas de vida, contenedores, bidones, etc. Con un clic del botón derecho tendremos información más detallada de cada uno de estos objetos, lo que resulta muy útil para averiguar la frecuencia de escudo de un enemigo y así poder sintonizar nuestro fáser con ella

-Sisko: ¡Worf, ajustemos nuestros fásers para atravesar el escudo de esta revista y freír a ese lector!
-Worf: Chop-Suey!!













para derretirlo como si fuera mantequilla. También podemos utilizarlo para saber a qué nivel se encuentra, por ejemplo, un determinado contenedor, y qué es lo que contiene. Esto suele venir bien a la hora de localizar tanto munición como hipospray de salud o antitoxina, en caso de que hayamos sido envenenados. De la misma manera que el Tricorder nos sacará de más de un apuro (es casi imposible eliminar a un grigari sin conocer la frecuencia de su escudo) disponemos de un comunicador con el que mantendremos el contacto con los miembros de nuestro equipo. Puede que nos hayamos quedado atascados en un punto del juego y nos baste la ayuda de un compañero para continuar avanzando. También podemos solicitar el envío (dentro de unas zonas limitadas) de munición o de eqipo médico. Estos detalles reafirman el componente de aventura del juego.

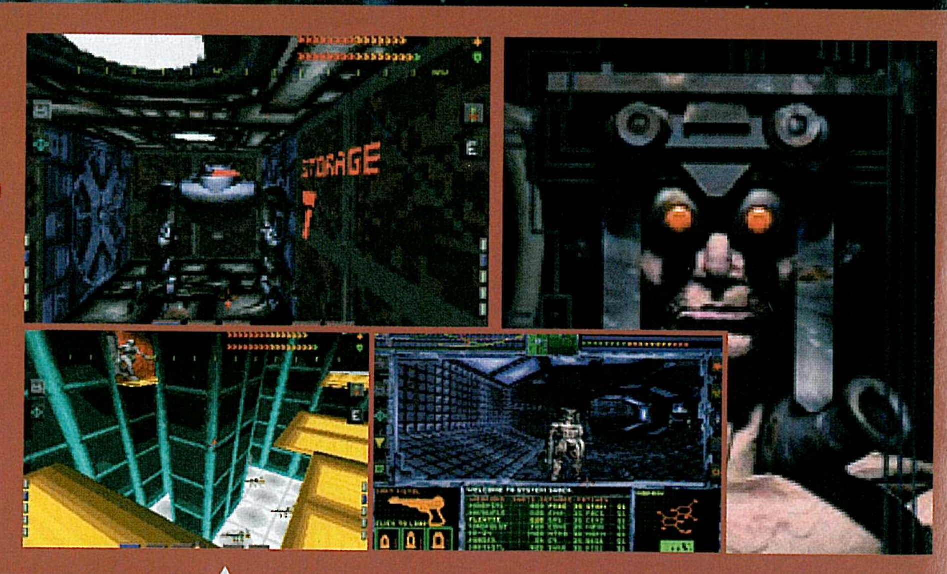
Técnicamente

Entre misión y misión volveremos a la base para recabar información sobre nuestro próximo objetivo. El interior de la nave es, como el resto de los escenarios, espectacular. Puedes ir al bar de Quark para enterarte de los últimos rumores de



Se parece a...

Al cargar el juego por primera vez, tuve una sensación extraña: los Grigari, una extraña raza cibernética invadían una nave y, entre puertas destrozadas y cortocircuitos debías avanzar, en ocasiones a gatas por angostos pasadizos, para librar a la nave de la raza invasora. Aunque el juego no sea exactamente igual, la atmósfera recreada me recordó mucho al **System Shock** (1994), sólo que aquí no había que conectar con cyberterminales y los enemigos no eran sólo robots. System Shock era un grandioso juego de aventuras en primera persona, al igual que DS9: The Fallen lo es, pero en tercera.



Como vea un Grigari, paso de escudos y de historias y le arreo una patada en los...



COMENTARIO

gráficos

GFX **80**

Muy buenos, y se mueven a una velocidad excepcional. Los decorados son de otro mundo (literalmente).

sonido

SFX **95**

Probablemente lo mejor del juego. Doblajes increíbles de lo creíbles que son y música interactiva.

jugabilidad

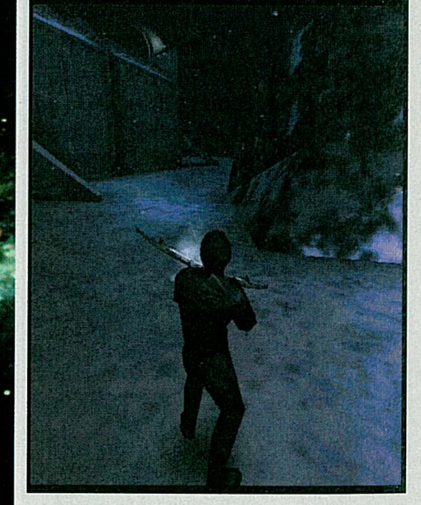
JUG **85**

Jugable de principio a fin, aunque sin llegar a ser una obra maestra.

GLOBAL

84

Excelente juego de aventuras arcade. El mejor juego de Star Trek creado hasta la fecha. Si eres un fan de la serie no te lo puedes perder. ¿Qué carajo!, y si no también: su precio lo hace aún más atractivo.



la federación o recabar información táctica de los oficiales de a bordo. Durante todo este tiempo, al hablar con cualquier personaje, la perspectiva cambiará a subjetiva y podremos apreciar con todo lujo de detalles cómo cambia su expresión al hablar con nosotros. El doblaje es soberbio, como el resto de los efectos especiales: partículas, luces, nieblas, etc, lo que hace que nos sintamos muy integrados en la acción jugando esta excepcional aventura. El único problema técnico detectado ha sido la aparición repentina de etiquetas en algunas texturas y algunas distorsiones que se producen al cambiar a otra aplicación en uso, aunque esto puede ser debido al modelo de tarjeta gráfica del equipo utilizado para las pruebas. Pero esto es algo puntual en un juego que tiene una calidad técnica sobresaliente y que queda compensado por sus muchas virtudes en materia tanto técnica como de jugabilidad. La verdad es que es un placer jugar a un juego basado en Star Trek que reproduzca de esta manera toda la atmósfera de la serie.

fallout: tactics

por R.I.P.



pero... ¿qué clase de *fallout* es este?

fallout: tactics

programador: 14ºEAST/ MICROFORTÉ

distribuidor: INTERPLAY

PC·CDROM
Pentium II 266 MHz
64 MB RAM (rec128MB)
Direct X7

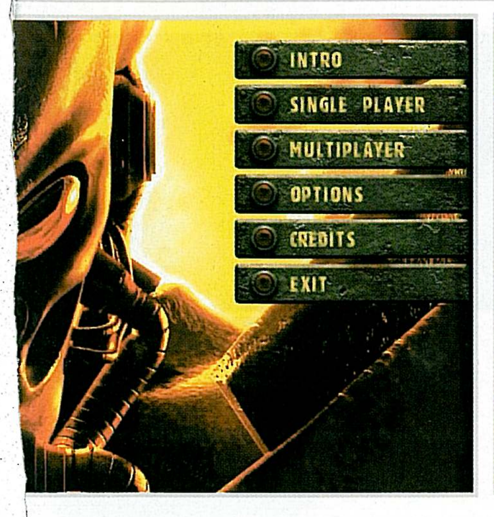
5.990 pts

Interplay nos trae esta tercera entrega del Juego de Rol de Bryan Fargo, Fallout. Como en las otras entregas del juego la historia nos sitúa a finales del siglo XXII después de un conflicto nuclear. El mundo ha quedado devastado y los pocos supervivientes que quedan se las apañan como pueden para sobrevivir.En un antiguo refugio nuclear, un grupo de militares supervivientes, se crea una hermandad con el objetivo de conservar la tecnología y devolver la civilización al mundo, denominándose a sí mismos La Hermandad de Acero. La susodicha Hermandad comienza a evolucionar hasta que prácticamente se convierte en una orden religiosa que venera la tecnología, y sus miembros en monjes guerreros equipados con el mejor equipo que se puede encontrar en el mundo que propone Fallout.
Centrándonos ya en este juego, nos encontramos con que la Hermandad de Acero inicia un plan expansionista para llevar la civilización, la tecnología y la fe por todo el mundo, con lo que inicia la construcción de varios ingenios voladores, una especie de zepelines, para poder extender su influencia más allá de Los Angeles. Durante una tormenta, uno de estos artefactos cae cerca de los restos de la actual Chicago, quedando los supervivientes aislados del resto de la Hermandad.
Bueno y ya que están allí los Monjes deciden que deben continuar con su misión allá donde Dios disponga y comienzan a instalarse y extender su influencia por las nuevas tierras. Para ello comienzan a reclutar a varios de los mejores guerreros nativos de la zona para nutrir sus mermadas filas. Y allí es donde entras tú en la historia, pues eres uno de estos guerreros nativos dispuesto a ganarte un lugar de honor en la Hermandad.
Como miembro de ésta, tus superiores comenzarán a asignarte una serie de misiones con el objetivo de socavar la influencia de las bandas locales y hacer que confíen y apoyen a la Hermandad.

desarrollo del juego

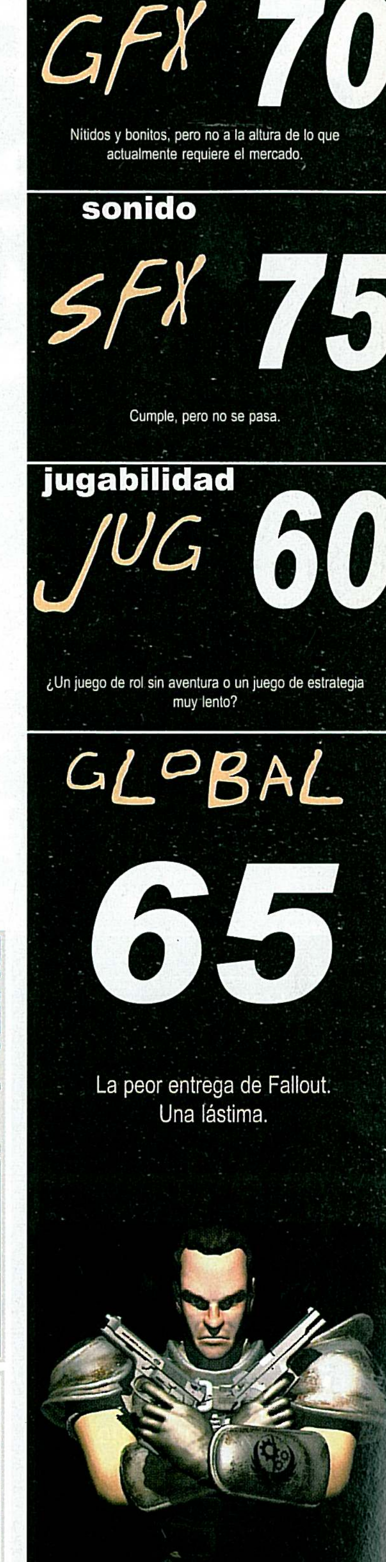
Fallout se desarrolla a través de una serie de misiones en las cuales la Hermandad nos pone un objetivo y nosotros y nuestro equipo debemos cumplirlas. El juego en sí deja de ser un Juego de Rol como en las anteriores entregas de la







COMENTARIO



Saga, o al menos es demasiado lineal argumentalmente para considerarlo desde ese punto de vista, y pasa a ser, más bien, un juego de estrategia con ciertos toques de juego de Rol.
Así nuestro equipo simplemente irá de un punto a otro del mapa de juego, cumplirá su objetivo, y volverá a la sede de la Hermandad para rearmarse, mejorar el equipamiento y para que se le asigne la siguiente misión.
En cuanto al desarrollo de las diversas misiones, consistirá en un mapa lleno de enemigos a los que deberás eliminar o evitar, más recomendable la segunda opción y llegar a cumplir la misión, la cual puede consistir en cosas como eliminar al líder enemigo, rescatar a algún tipo de rehén y ese tipo de cosas. Para cumplir tu objetivo deberás mover a tus hombres de modo que estén en posición ventajosa, como en un lugar a cubierto o en la espalda de tu enemigo cuchillo en mano. Muy a lo Comandos, si conocéis dicho juego.

evolución de la saga

Si lo comparamos con respecto a las anteriores entregas de Fallout, nos encontramos con que la evolución del Tactics con respecto a los otros dos no ha sido muy favorable.
En lo que respecta al aspecto de aventura, lo ha perdido casi todo, se ha convertido en un juego sin apenas opciones de aventura fuera de la trama principal, el dialogo con los otros personajes, tan importante en Fallout, ha sido eliminado casi por completo, los otros personajes se limitarán a soltar su monólogo de turno y punto.
Seguiremos creando el personaje como en las anteriores entregas, pero nuestras opciones a la hora de crearlos se verán enormemente reducidas por el desarrollo del juego (¿para qué crear un gran diplomático cuando el juego no es más que una batalla tras otra?, por ejemplo).
Los gráficos del juego mejoran en calidad y nitidez pero, teniendo en cuenta otros títulos del mercado, se quedan muy cortos, y todavía no sé para qué requiere el juego un ordenador como el que ellos piden.
En cuanto al combate, este ha mejorado bastante, aumentando en número las acciones de que dispone nuestro personaje. El combate se desarrolla tácticamente en tiempo real, pero se ejecuta por turnos (O sea que para situar los personajes para emboscar a un enemigo se desarrolla como, por ejemplo, Comandos, pero cuando el personaje va a degollarlo por la espalda comienza el desarrollo en una secuencia de turnos como en los Fallout más antiguos). Sin embargo, la secuencia de turnos se desarrolla de una forma mucho más lenta que en los otros Fallout, haciendo que la misión a veces llegue a ser hasta aburrida.
En cuanto al desarrollo de los personajes sigue siendo exactamente igual a Fallout, lo único que ha cambiado es que el número de puntos de experiencia necesarios para subir de nivel ha sido ligeramente reducido.

conclusión

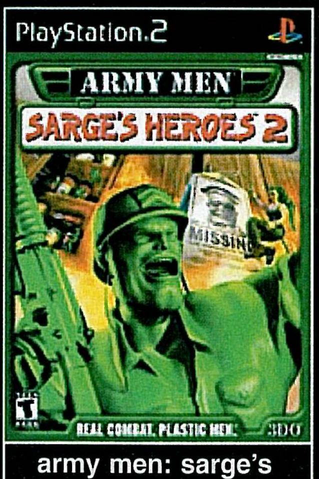
Estamos ante la peor entrega de la serie, poca aventura, gráficos del montón, y, al menos, la banda sonora es acertada, los seguidores de la saga no nos merecíamos esto.



ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

por Carlos B. García

¡cuidado con ese *salero*, soldado!



army men: sarge's heroes 2
programador: 3DO
distribuidor: VIRGIN
PLAYSTATION2
8.990 pts

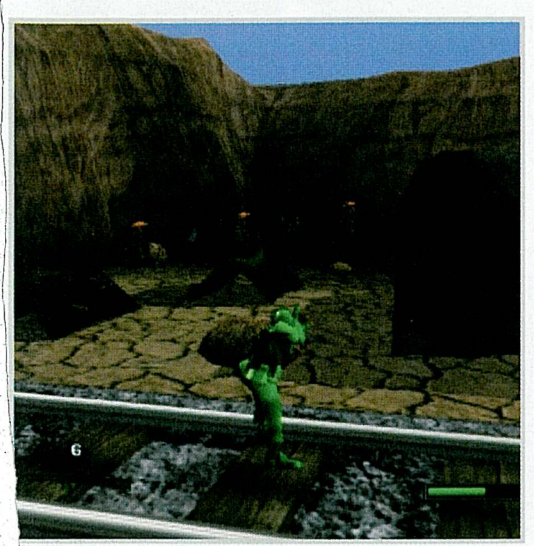
3DO vuelve a la carga con una nueva entrega de su saga Army Men y en esta ocasión más cargada de humor que nunca. Sarge y su compañía Bravo deberán enfrentarse a una nueva amenaza por parte del ejército marrón, de nuevo liderado por el inefable general Plasto ayudado en esta ocasión por la malvada Beatrieux Bleu. Esta ha descubierto una fórmula para evitar la plastificación y entre ambos planean utilizar los juguetes del mundo real formando un ejército invencible.

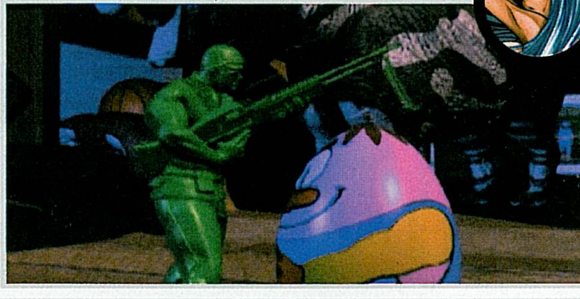
Con esta premisa no demasiado original pero sí divertida, nos pondremos bajo el control de Sarge y Becky a lo largo de 16 amenas pantallas a lo largo de las cuales deberemos realizar distintas misiones a cada cual más complicada.

Verdaderamente el juego comienza bastante mal, ya que la primera misión es mucho peor que el resto, tanto gráficamente como en jugabilidad. No obstante, pantalla a pantalla las cosas irán volviéndose más divertidas, y nos iremos haciendo tanto al control de los personajes como introduciéndonos en la historia. La jugabilidad es muy simple, y consiste en manejar al personaje para conseguir las condiciones de victoria de cada pantalla. Por supuesto, los terribles marrones, en esta ocasión ayudados por zombies, robots asesinos y otros malos nos harán la vida imposible. Para acabar con ellos tendremos a nuestra disposición un considerable número de armas, desde rifles de francotirador, morteros, hasta radios para ordenar ataques aéreos. Con respecto a los personajes no hay mucho que decir sobre ellos, ya que tanto Becky como Sarge son iguales en todo salvo en el aspecto físico. El aspecto sonoro es uno de los mejores del juego. La música sabe







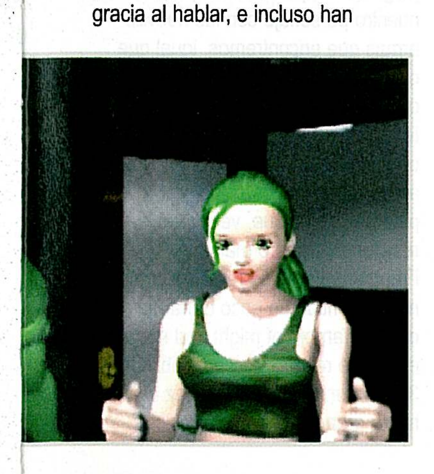






ser épica cuando lo requiere, dándole ese toque especial que hace que te den ganas de saltar al campo de batalla a exterminar marrones. Del doblaje solo se puede decir una cosa: Excelente. Los personajes tienen una enorme gracia al hablar, e incluso han mantenido esos pequeños detalles de hacer las cosas bien, como el acento de la malvada Bleu. El único aspecto sonoro que se puede criticar son efectos especiales como los de las ametralladoras, que llegan a hacerse demasiado repetitivos, hasta que llegas a cansarte de ellos. Gráficamente el juego esta bien. Escenarios coloristas y divertidos que realmente te dan la sensación de estar en un diminuto mundo de juguete. Los personajes están decentemente animados, y los efectos especiales, como las explosiones también están trabajos, Aun así, te quedas con la sensación de que podría dar pero que mucho mas de sí, pero bueno, no se puede tener todo.

Uno de los añadidos mas importantes a la jugabilidad es la aparición de compañeros que te ayudarán a lo largo de las pantallas a enfrentarte a los maléficos marrones. Por desgracia, más que ayudarte se volverá un verdadero incordio hacer que sobrevivan, ya que si los matan, cosa muy normal, deberás repetir de nuevo la pantalla. Debo reconocer que la primera sensación que me dio el juego fue bastante mala, especialmente porque al principio no sabía que hacer ni tenía muy claro el objetivo de la primera misión. Después, tras tener la oportunidad de jugar un rato, en pantallas más reposadas en las que hace falta pararte a pensar y tomarte las cosas con calma en lugar de matar todo lo que se mueva y punto, empecé a cogerle el gustillo al juego. Además, pantalla a pantalla las animaciones eran realmente desternillantes y muy bien realizadas, por lo que tenía su aliciente terminarte cada pantalla. En definitiva, Army Men: Sarge´s heroes 2 es probablemente el mejor de todos los juegos de la saga Army Men que ha salido hasta la fecha y, aunque dista de ser el mejor título de Playstatión 2, basta con jugarlo un rato para darte cuenta de que es mucho más adictivo y divertido de lo que puedes esperar.



gráficos

GFX **70**

Buenos pero sin pasarse. Los escenarios y los personajes cumplen bien con su cometido, divertir.

sonido

SFX **80**

Salvo por el estridente y repetitivo sonido de las ametralladoras, éste es uno de los puntos fuertes del juego

jugabilidad

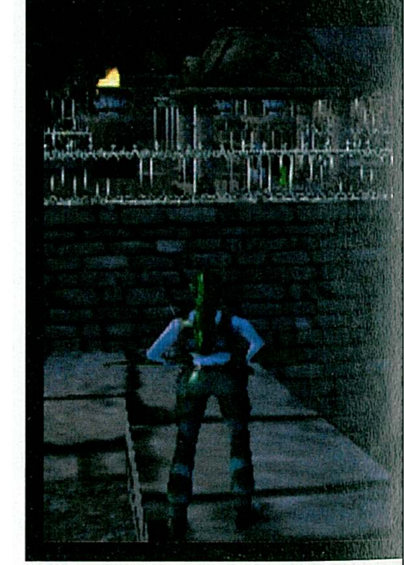
JUG **80**

El control no es lo mejor del juego, desde luego, pero te diviertes un rato jugando y, al fin y al cabo, eso es lo que importa, ¿no?

GLOBAL

76

El Army Men: Sarge´s heroes 2 es un juego con el que podrás pasar un buen rato divertido delante de tu PS2, y eso es más de lo que dan otros muchos juegos más impresionantes en otros aspectos.





por Carlos B. García

warros como ellos solos

PlayStation.2
WARRIORS of Might and Magic
3DO

warriors of might & magic
programador: 3DO
distribuidor: VIRGIN INTERACTIVE
PLAYSTATION2
5.990 pts

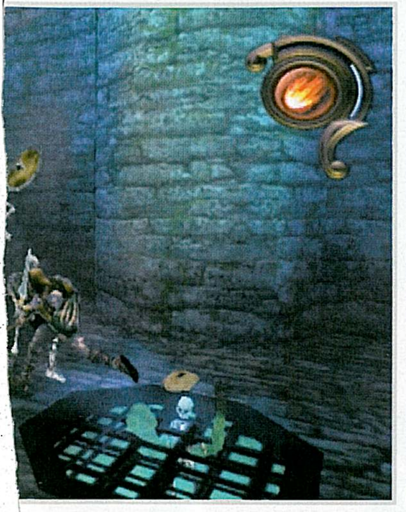
El Warriors of might and magic es una de las primeras incursiones de la compañía 3DO en el género del arcade al más puro estilo Tomb Raider o Death Trap Dungeon, para el cual han utilizado el nombre y el prestigio de su saga más importante, Might and magic. Sin embargo, aunque conserva unos escasos componentes de juego de rol, han tratado de hacer un juego de acción en el que tu principal cometido será acabar con los enemigos que se pongan en tu camino.

La historia nos pone en el papel de Alleron, un capitán de la guardia deshonrado acusado de ser nigromante, acto por el que es lanzado al pozo de los acusados donde se espera que sufra una terrible muerte. Allí, nuestro principal objetivo será escapar del pozo para obtener nuestra libertad, pero poco a poco nos veremos envueltos en un complot mucho mas oscuro, en el que deberemos arriesgar nuestra vida para probar nuestra inocencia y frustrar los planes de la hechicera oscura Daria.

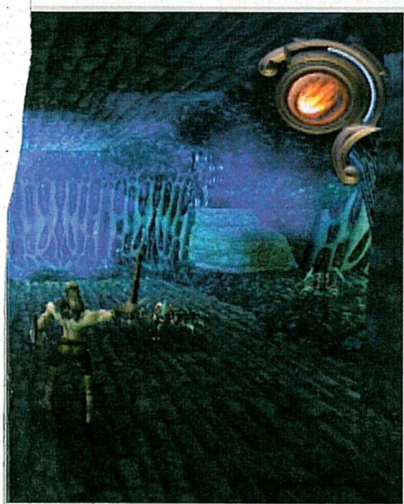
Tras una presentación tirando a normalita en la que veremos como nuestro personaje es lanzado al pozo, empezaremos nuestras desventuras. Alleron puede tanto atacar físicamente como realizar conjuros, aspecto que nos resultará imprescindible si queremos tener posibilidades de sobrevivir. La temática general es muy simple: avanza por el laberinto acabando con todos tus enemigos y resolviendo los distintos puzzles que se te presenten. En su mayoría, consistirán simplemente en la activación de palancas que abrirán nuevas secciones, o en su caso, obtener llaves para cofres y puertas con idénticos resultados.

Adicionalmente, como en cualquier juego de rol, podremos equipar a nuestro personaje con las nuevas armas que encontremos, igual que con escudos, armaduras y otros objetos especiales. También tendremos niveles de experiencia, que nos permitirán mejorarlo en las áreas que más nos convenga, potencia de ataque, velocidad, resistencia física o magia.

Francamente, debo reconocer que me he sentido un poco defraudado con el Warriors of might and magic en lo que respecta a su jugabilidad. 3DO es una compañía capaz de hacer grandes títulos con mucha







calidad, pero en este caso, no han hecho nada con lo que quitarse el sombrero. El control del personaje es bastante pesado al principio, y aunque no tardas demasiado en hacerte con el sistema, te percatas enseguida de que hay muchas maneras más intuitivas de llevar a Alleron. El combate es muy simplón, y prácticamente todos los enemigos pueden ser derrotados con la técnica de pegar y correr, o simplemente quedarte quieto y pegarles tan rápido como puedas. Además, se hace muy patente que hay muchas carencias de movimientos, como apoyarte en las superficies para subir, quedarte colgado de las esquinas o mejor aun, tener un salto mejor. Por último, otro aspecto que se agradecería es algún tipo de mapeado claro de las zonas que has visitado, simplemente para evitar perderte por los laberintos, buscando la pieza que te falta o el pasillo por el que aún no has ido.

Gráficamente el juego no está realmente mal, pero ya se ha quedado un poco anticuado con respecto a la mayoría de los productos que están hoy en día en el mercado. Los escenarios son resultones y tienen buenos efectos especiales, sobre todo en las pantallas más adelantadas, aunque tienen algunos fallos con texturas que aparecen y desaparecen. Lo mejor son los enemigos, que aunque resultan un poco clásicos, están más o menos bien compuestos y con diseños que mejoran mucho en las últimas pantallas. El dragón o las súcubos son una buena muestra de ello. Lo único que resulta realmente molesto es observar las contínuas ralentizaciones que sufre el juego de vez en cuando, simplemente por entrar en una estancia grande o tener demasiados enemigos en pantalla. La animación está bien realizada, aunque los saltos y las muertes de los enemigos dejan bastante que desear.

La música es un aspecto muy superficial del juego: ni la recuerdas especialmente ni se hace demasiado repetitiva. Tiene un par de momentos en los que no está mal, pero por lo general simplemente se deja oir. En lo que respecta a otros aspectos sonoros, el doblaje no es malo, pero tampoco está tan bien realizado como otros juegos de 3DO. Pero eso sí, hay que felicitarles por haber doblado todo el juego al castellano.

En definitiva, el Warriors of might and magic no es un mal juego, pero llega muy tarde para un mercado tan competitivo y lleno de títulos de enorme calidad. Además, ni la historia ni el desarrollo son para engancharte, y desde luego la jugabilidad no ayuda a ello. No obstante, es uno de los primeros juegos del estilo para la PS 2 de Sony, por lo que si te gustan de este tipo, no estaría mal que le dieses una oportunidad.







gráficos

GFX 70

Buenos pero podrían ser mejores. Algunos efectos son espectaculares, pero en su mayoría nos encontramos con un mundo poligonal cuadriculado, sin demasiada vida.

sonido

SFX 80

No esta mal pero tampoco destaca. Un punto más del juego

jugabilidad

JUG 70

Podría estar mucho mejor. Ni los controles ni el desarrollo son para quitarse el sombrero, y acaba haciéndose un poco repetitivo.

GLOBAL

73

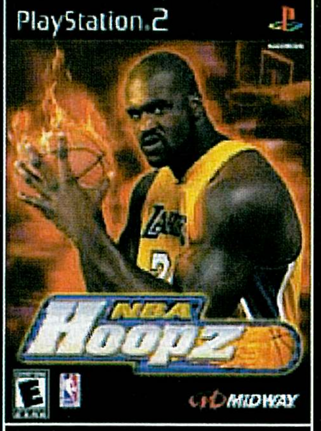
No es el mejor juego de la PS 2 hasta la fecha, pero podría ser mucho peor. Como mínimo, te da mazmorra a explorar para rato.



NBA HOOPZ

por Joe

machacando el aro



nba hoopz

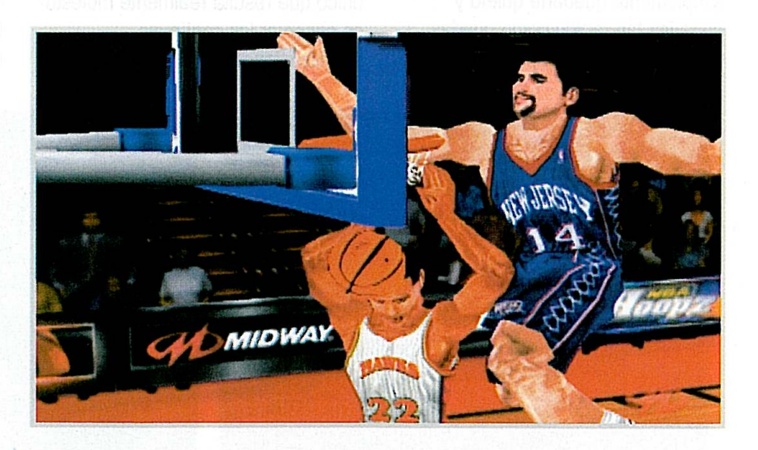
programador: MIDWAY

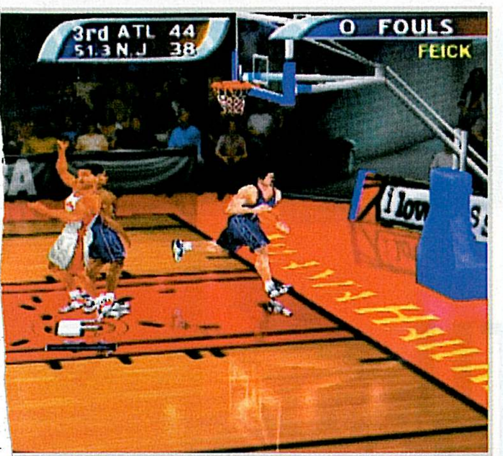
distribuidor: VIRGIN INTERACTIVE

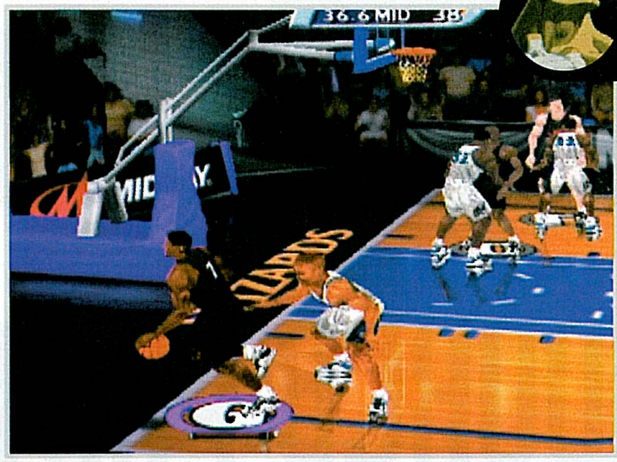
PLAYSTATION2

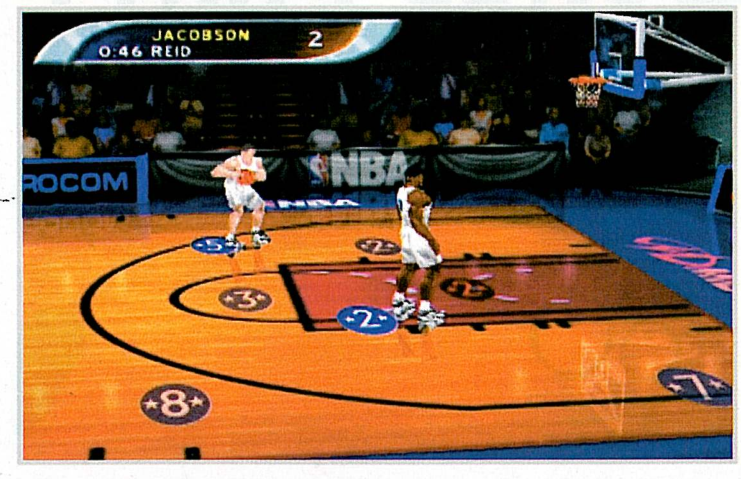
9.990 pts

Si eres un aficionado al baloncesto y además a la NBA, pero más que un simulador serio y riguroso buscas un juego espectacular con mates y jugadas imposibles, aunque sea a cambio de tomar ciertas licencias en cuanto al reglamento del deporte, estás de enhorabuena, pues ya está con nosotros, en formato PS2, NBA Hoopz.
En NBA Hoopz manejaremos a sólo 3 jugadores que se enfrentarán a otros tantos, pudiendo hacer cualquier combinación para poder enfrentarse contra amigos o con amigos contra la consola. Podremos jugar desde partidos individuales hasta torneos o liguillas en los que definiremos el número de equipos que vayan a participar.
Otro modo de juego muy divertido es aquel que nos permite desde hacer concursos de triples, hasta jugar un todos contra todos a 21 puntos, entre otras opciones.
Como curiosidades cabe destacar que NBA Hoopz dispone tanto de un Trivial que puntúa nuestros conocimientos sobre la NBA y su historia, como de los ya típicos códigos de Midway que permiten alterar ciertos parámetros de juego.
Las reglas del baloncesto han sido adaptadas para un mayor espectáculo, lo que le quita a este juego toda posibilidad de parecerse a un









simulador, entre estos cambios está desde el número de los jugadores, el hecho de que la pelota no pueda salir fuera, la posibilidad de ponerse "On fire" tras meter tres canastas seguidas con el mismo jugador lo que aumenta más aún el espectáculo y añade efectos especiales a las canastas etc.

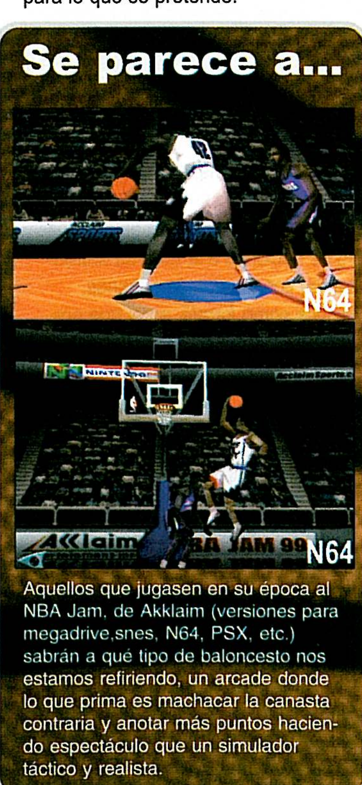
Uno de los puntos buenos del juego es la posibilidad de poder editar y definir cualquier dato de los equipos o de los jugadores, que por cierto son reales y por tanto fidedignos a la NBA. También se podrá traspasar jugadores de un equipo a otro para poder hacer el equipo que nosotros deseemos.

Los gráficos simplemente cumplen y aunque no son malos quedan muy lejos de lo que la PS2 podría ofrecer, destacando como defecto el clipping que las texturas del suelo, sólo en las repeticiones, sufre y que en algunos modos de juego, como en el concurso de triples, los gráficos de fondo y el público, al disminuir la distancia con respecto a ellos aparentan ser demasiado simples, cosa que en los modos de juego normales no se nota.

Cabe destacar el hecho de que al inicializar el juego se nos permite elegir entre el modo gráfico a 50 Hz o el de 60 Hz, con lo que se consigue una mejora gráfica considerable a cambio de un deterioro del rendimiento del juego y de su velocidad. Pero si hay algo en lo que destaca NBA Hoopz son sin duda los movimientos de los jugadores, fluidos, reales y rápidos que hacen que nos paremos a pensar si de verdad es sólo un juego lo que tenemos delante de nuestros ojos.

Aunque la música es marchosa y bien realizada, en general los efectos sonoros son más bien del montón, aunque bien mirado NBA Hoopz tampoco necesita de más o mejores alardes sonoros para enganchar al jugador, pues los que tiene sirven para lo que se pretende.

Se parece a...

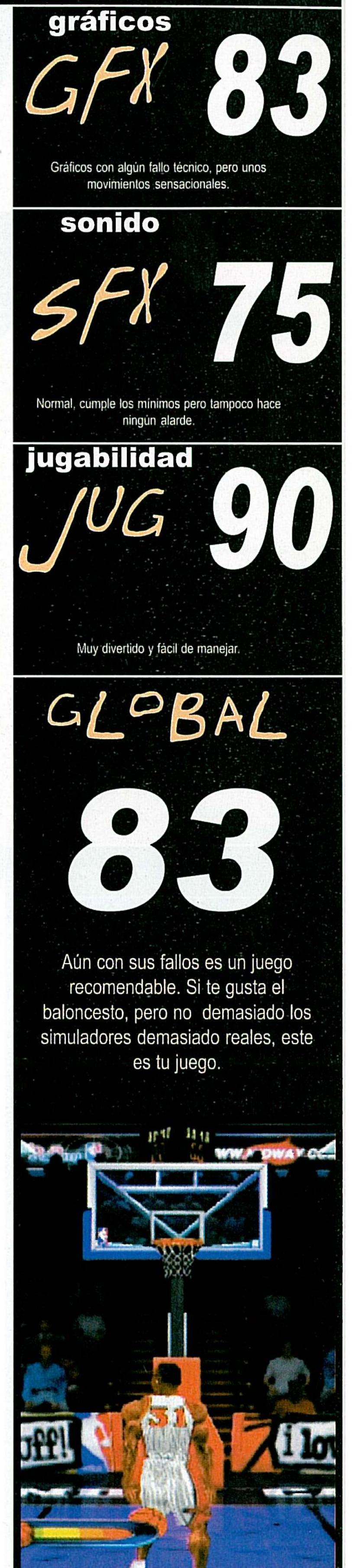


Aquellos que jugasen en su época al NBA Jam, de Akklaim (versiones para megadrive,snes, N64, PSX, etc.) sabrán a qué tipo de baloncesto nos estamos refiriendo, un arcade donde lo que prima es machacar la canasta contraria y anotar más puntos haciendo espectáculo que un simulador táctico y realista.

NBA Hoopz es un arcade, que no simulador, de baloncesto con el cual las horas nos parecerán minutos, pues la mayor virtud de éste es su jugabilidad y su capacidad de enganchar a cualquier persona por poco que le guste dicho deporte, ya que con apenas unas partidas el control del juego se asume de forma muy rápida, debido a que entre otras cosas no es necesario usar demasiados botones del pad para controlar el juego perfectamente. Si a lo dicho le sumamos la posibilidad de enfrentarnos contra nuestros amigos o ayudado de ellos contra la máquina nos dará como resultado muchas y muchas horas de diversión y picada pura y dura.

Como conclusión final NBA Hoopz es un juego con gráficos y sonido discreto y con algunos fallos y dejadeces técnicas pero que debido a sus soberbios movimientos y su gran capacidad de adicción no nos va a defraudar en absoluto si lo adquirimos pues una vez se dominan las funciones básicas de control sólo hay que fruncir el ceño, arrebatarle la pelota al jugador enemigo y encarar la canasta preparado para incendiarla de un tremendo mate.

COMENTARIO



gráficos

GFX 83

Gráficos con algún fallo técnico, pero unos movimientos sensacionales.

sonido

SFX 75

Normal, cumple los mínimos pero tampoco hace ningún alarde.

jugabilidad

JUG 90

Muy divertido y fácil de manejar.

GLOBAL

83

Aún con sus fallos es un juego recomendable. Si te gusta el baloncesto, pero no demasiado los simuladores demasiado reales, este es tu juego.

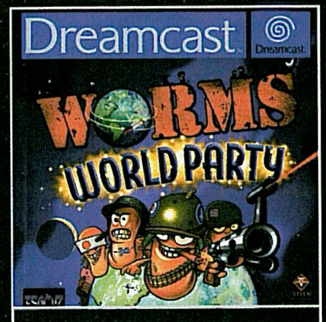
WORMS WORLD PARTY





por Closed  

¡ahí va eso!



worms world party

programador: TEAM17

distribuidor: TITUS/ VIRGIN INTERACTIVE

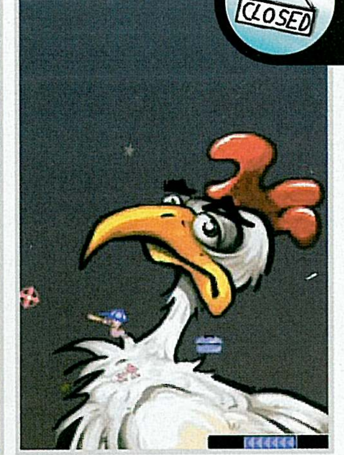
DREAMCAST

8.490 pts

Los chicos de Team17 vuelven al ataque con estos simpáticos gusanos que desde hace ya tiempo vienen celebrando la batalla campal de la supervivencia del mejor, el más fuerte y el más rápido. Solo que esta vez, han abandonado las pantallas de nuestros ordenadores para tomar al asalto la consola de Sega, armados con una artillería tan mortal como, en algunos casos, original.
Nuestros simpáticos gusanos no han evolucionando mucho en lo que a diplomacia se refiere en este último título y, como siempre, han de hacer comprender a los demás gusanos su punto de vista del modo que viene siendo tradicional en los anteriores Worms, es decir a cañonazo limpio.
El juego nos permite un gran número de opciones a la hora de enfrentarnos con los demás gusanos, modos como *karate*, en el que nos encontramos con que sólo podemos realizar golpes físicos, o como *explosive*, en el que no tenemos en nuestro arsenal nada que no haga boom, etc... que le dan un colorido especial a el hecho de volatilizar a los gusanos del otro, el armamento apenas









gráficos

GFX **87**

Si bien se hecha en falta algo de efectos especiales como podrían se luces o trasparencias, en lo referente al preciosismo de los gráficos este juego se lleva un buen notable alto

sonido

SFX **73**

Falta música, pero las vocecillas de los gusanos le dan una sorprendente viveza al juego.

jugabilidad

JUG **98**

He aquí el punto realmente fuerte del juego, tras un par de partidas no resulta difícil pasar horas seguidas machacando a estos simpaticos gusanos. Muy poca gente encontrará aburrido este juego.

GLOBAL

86

Un juego muy recomendable para la consola, indispensable para jugar con los amigos y pasar unas horas realmente divertidas aferrados al mando de la Dreamcast.

ha cambiado desde la anterior entrega del título, el Worms Armaggedon, y si acaso esto es una de las pocas cosas a achacarle al juego. La falta de novedades en un punto tan importante como es el armamento, sin embargo, esto no hace que el juego desmerezca en lo mas mínimo, ya que el arsenal, pese a todo, es notablemente variado.

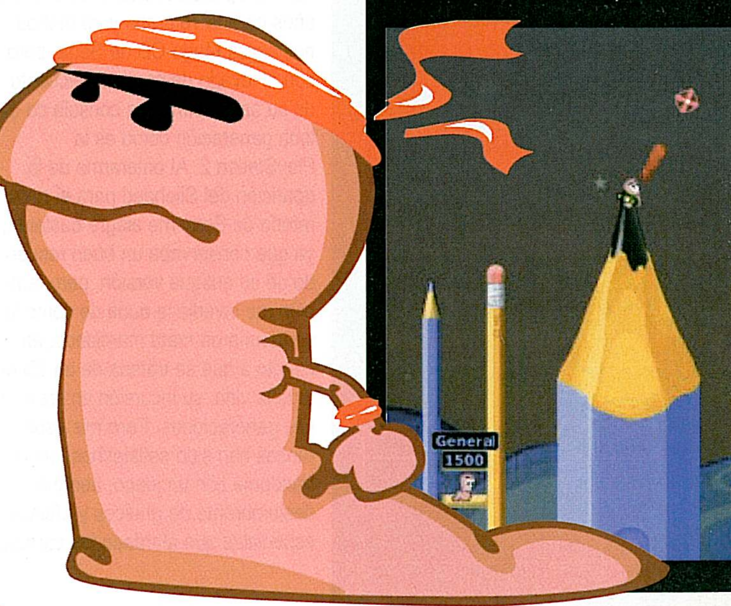
El juego crea auténtica adicción, muy de vez en cuando te encuentras calculando distancias para poder saltar ese abismo que te impide subir a la colina para, una vez allí, tener a tiro al asqueroso gusano que acaba de cargarse a uno de tu equipo...

Eso sí, que nadie se lleve a engaño, para realmente disfrutar de este juego es no sólo recomendable, sino casi obligado, jugar con más gente. Para que esto no suponga un problema se ha incluido una opción de juego a través de Internet, con lo que si no te haces con nadie o tienes una tarde aburrida solo en casa, sin duda es una de las mejores opciones a plantearse para pasar un buen rato.

Y ahora vayamos al apartado técnico, realmente el Worms WP no es un juego espectacular gráficamente, no dispone de demasiados efectos visuales tales como transparencias o luces, lo cual podría haber sido añadido sin ningún problema para la versión de Dreamcast ya que la potencia de la consola da para ello y mucho más, y habría apuntado un punto en favor del juego. De todas formas el aspecto gráfico es sobresaliente en el gusto a la hora de componer escenarios, el colorido de estos y los detalles que enriquecen el decorado.

En el sonido también cabe destacar una ausencia de música de fondo, que, una vez introducido en el juego no lamentas realmente, pero que habría venido muy bien para acompañamiento mientras machacas gusanos. Los efectos sonoros, sin embargo son de lo mejorcito del juego, no ya por su calidad sino por la gracia a la hora de introducirlos, resulta realmente divertido ver como después de dejar la dinamita, mientras te alejas corriendo, va el gusanillo en cuestión y dice "Rápido, rápido", o cuando tiras una bomba que va a impactar un compañero echa el grito de advertencia de "¡A cubierto!".

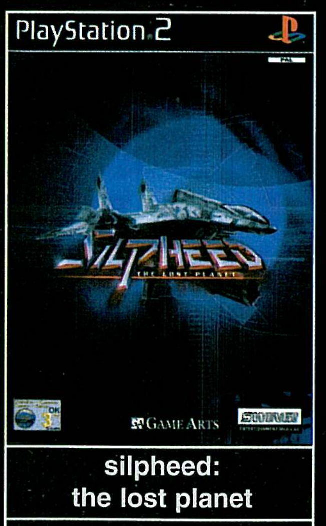
Si hay algo que hay que echar en cara a la versión de Dreamcast del Worms World Party, es la explicación del control del juego que, a mi entender, no resulta suficiente. Lo mejor para hacerte con él es olvidarte del libro y experimentar por tí mismo a menos que tengas el teclado de la Dreamcast.



Silpheed
the lost planet

por Javi

renovación de un clásico

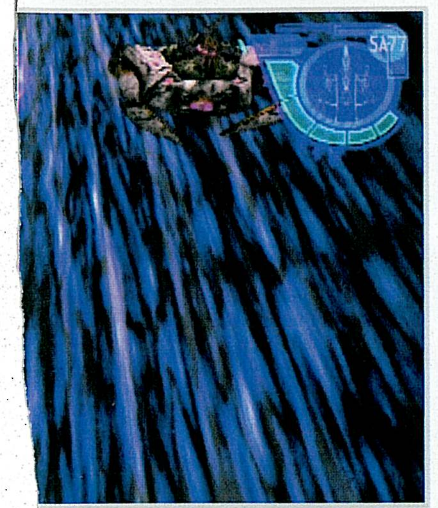


silpheed: the lost planet
programador: SWING!
distribuidor: VIRGIN INTERACTIVE
PLAYSTATION2
9.990 pts

Game Arts nos permite disfrutar de un clásico mata marcianos que ya hizo su aparición hace unos cuantos años para la veterana y no menos nostálgica Mega-CD de Sega, pero con el lavado de cara consecuente de su salida para una consola de última generación como es la PlayStation 2. Al enterarme de la aparición del Silpheed para el nuevo retoño de Sony me alegré bastante, ya que conservaba un buen recuerdo de su antigua versión, pero también me invadió la duda de como le sentaría a un mata marcianos, en cuanto a que se trataba de un 2D de toda la vida, su incursión en las nuevas generaciones. Pero mis esperanzas han sido satisfechas, encontrándome con un juego, aunque deslumbrante de gráficos y efectos especiales que alardean las características técnicas de estas nuevas plataformas, realmente jugable a la antigua usanza, es decir, terriblemente adictivo.

Pero será mejor ir destripando este juego por partes. En cuanto empezamos el juego nos encontramos con un reducido menú, tal vez demasiado escueto, pero suficiente. Una vez seleccionado esto daremos paso a los gráficos de una buena pantalla de presentación con CGs de calidad que, aunque empecemos a estar acostumbrados ya a tanto derroche visual, no dejan de estar muy bien trabajados y que cumplen con todos los requisitos y de sobra tanto aquí como en los videos de entre fases, el de presentarnos la historia. Esta, obviamente, nos sitúa en una guerra entre la raza humana y un raza alienígena invasora capaz de asimilar casi cualquier mecanismo o incluso un planeta. Tu primera misión en un principio es salvarte de la primera oleada, convirtiéndose posteriormente en un ir y venir de ofensivas y defensivas por ambos lados, y mientras, en medio, tú, tu caza de combate y tu pericia en el mando.

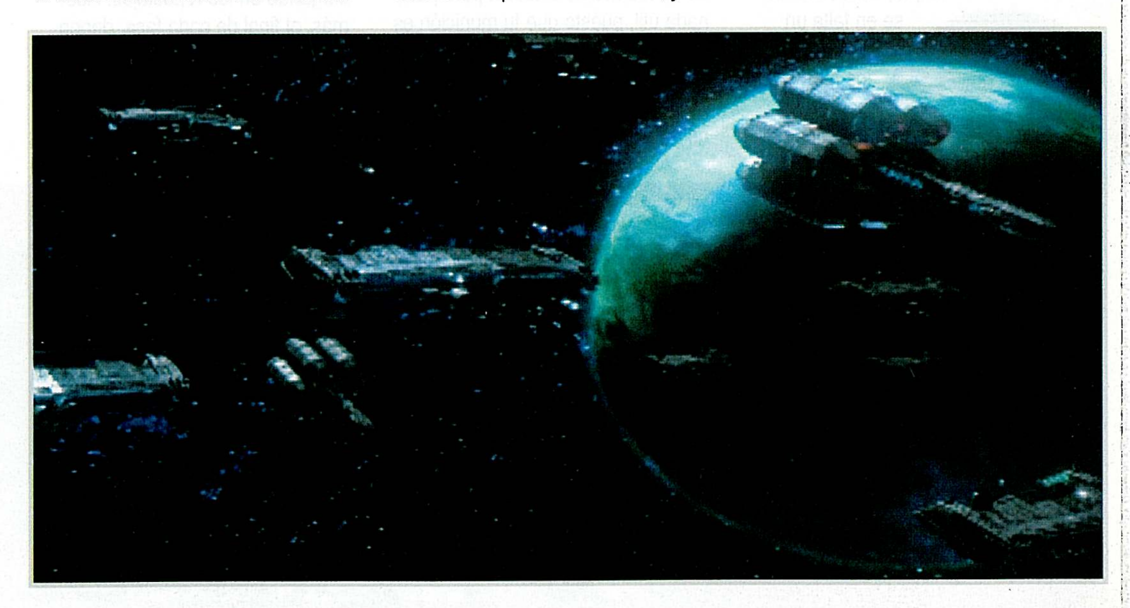
Una vez en juego, lo primero que nos llama la atención es el cambio que han sufrido los gráficos del juego respecto a su versión anterior, beneficiado por la bondad de las nuevas tecnologías. Aunque la perspectiva sea clásica, es decir aérea, todos los gráficos son en 3D, tal y como era de esperar ya que la verdad es que hoy en día no te puedes esperar ya muchas cosas en 2D, y a veces se hecha en falta.







Las naves gozan de un diseño realmente bonito y cuidado, la nave de repostaje, por ejemplo, me parece preciosa, y se nota que han puesto un minucioso detalle en el diseño de las mismas y de los escenarios. De la misma forma, las naves alienígenas cumplen también bastante bien, siendo algunas bonitas, aunque claro, al ser tan orgánicas y siguiendo la tradición de todo mata marcianos, tan estrambóticas, no dejan de ser a veces demasiado exóticas.
Destacan en los escenarios la inclusión de algunas animaciones, como por ejemplo las caídas de los edificios en una ciudad arrasada, donde las torres van cayendo a tu paso. Como nota anecdótica, cabe señalar que si disparas a los edificios verás como tu puntuación sube endiabladamente, por lo visto te dan puntos por limpiarla de escombros.
Mención aparte requieren los efectos de luces de los que goza el juego. Si bien éstos son realmente espectaculares, hay algunos lásers y efectos de explosiones bonitos, a veces son tan espectaculares que te ciegan la pantalla en exceso, puesto que no es de extrañar que mientras algún pez gordo (a veces no demasiado) explota, la pantalla se quede en blanco, eso si con un bonito efecto de luz, y no es de extrañar que, mientras, alguna bala perdida te quite un escudo, puesto que no sabes ni donde está tu nave. Por lo demás cumplen a la perfección su papel, con bonitas transparencias y brillos. La música, sin embargo, no goza de tanta variedad como gustaría, ya que, aunque no es mala en ningún momento, al ser misiones tan largas se vuelve repetitiva en exceso, y hasta en algunos momentos machacona. En su favor goza, podríamos decirlo así, de que el volumen de la misma es muy bajo, y si estas jugando, casi imperceptible por debajo de los efectos sonoros, haciéndola más llevadera. Las ex-





plosiones y demás efectos de sonido sencillamente cumplen su cometido sin grandes excesos, ya que, sin ser una maravilla técnica se amoldan perfectamente a las situaciones. De lo que sí habría que hacer hincapié es en la atmósfera que producen las transmisiones entre pilotos que se van cruzando durante la misión diciendo como les va y dándote la sensación (algo rara en este tipo de juegos) de que lo tuyo no es una cruzada en solitario contra el «mal», sino un guerra de la que participa mucha gente; realmente uno de los puntos más logrados del juego.

La jugabilidad en general es muy buena, solo echándose en falta un modo fácil para los más inexpertos en este tipo de juegos. En sí la dificultad esta muy ajustada, siendo en modo normal las primeras partidas un auténtico paseo por las nubes y las ultimas fases un verdadero reto de maestría, y ya cambiando al modo difícil un auténtico infierno cuando llegas a las últimas fases. El control de la nave es muy fiable y suave, respondiendo con perfecta precisión tanto si usas el analógico como la cruceta. Resulta curioso el que con el botón cuadrado y el círculo manejes al cañón izquierdo y derecho respectivamente, que puedes configurar el tipo de disparo antes de cada misión, y que con el botón X puedes disparar los dos a la vez. El resultado es realmente estético, pero para nada útil, puesto que tu munición es ilimitada, normalmente vas descargando constantemente toda la artillería que tienes a mano, por lo que no despegas el dedo de la X si no es que hayas acabado con todos tus enemigos. La nave dispone de un sistema de escudos que tu puedes configurar entre 10 y 5 en las opciones antes de jugar y que te van recargando en los repostajes. Además, al final de cada fase, dependiendo de la puntuación que hayas conseguido, tendrás acceso a nuevo armamento más poderoso. Una vez en juego posees continuaciones infinitas, pero a diferencia de cualquier recreativa en la que lo haces en el punto donde te hallas, aquí vuelves a comenzar la misión desde un principio, por lo que no es aconsejable para impacientes, sobretodo si el que te está matando todo el rato es el enemigo final de fase. El juego no es demasiado corto, sobretodo teniendo en cuenta de que debes de pasártelo de un vez, ya que si no

Se parece a...

...Silpheed de Mega-CD, obviamente. La verdad es que el concepto y el sistema de juego son idénticos en las dos versiones. Claro está, la versión de play2 está técnicamente a años luz de la primera (recordemos que el Mega-CD es un aparato *muy* antiguo). Sin embargo en el aspecto de jugabilidad hay pocas diferencias. Silpheed de Mega-CD fue un éxito en una consola saturada de excelentes shoot'em ups, lo que tiene mucho mérito. Ahora, Silpheed es un éxito en una consola que hoy por hoy no cuenta con demasiados títulos de calidad.







gráficos

GFX **88**

Muy conseguidos y cuidados al detalle

sonido

SFX **70**

Cumple, sin más, aunque no deja de estar mal

jugabilidad

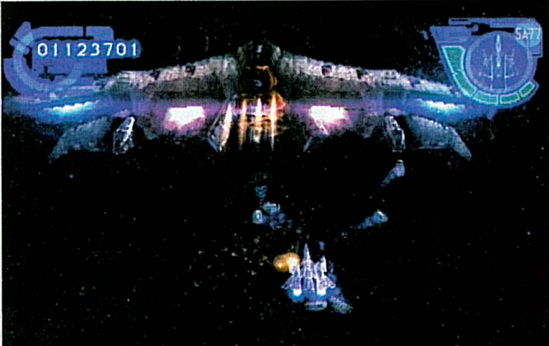
JUG **92**

Si tuviera un modo 2 jugadores sería perfecto

GLOBAL

90

Imprescindible para cualquier aficionado a los matamarcianos





continúas deberás volver a empezar. Por lo general se trata de un juego muy divertido, sobre todo para los nostálgicos de un buen mata marcianos a la antigua usanza, y no tanto simulador como se están convirtiendo los actuales arcades de naves, solo hay que achacar dos puntos negativos a la jugabilidad, la ausencia de la clásica bomba de las que solo tienes unas pocas y barres toda la pantalla y el imperdonables fallo de la falta de un modo dos jugadores, que se echa realmente en falta.









Bloody Roar 3

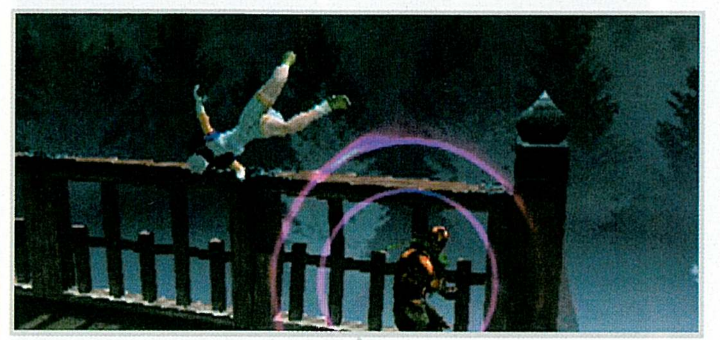
por Carlos B. García

mamporros y transformaciones

bloody roar 3
programador: HUDSON SOFT
distribuidor: VIRGIN INTERACTIVE
PLAYSTATION2
9.990 pts

Hudson Soft lo ha vuelto a hacer bien. La tercera parte del Bloody Roar esta a punto de aparecer en todas las tiendas españolas para la Playstation 2, prometiendo convertirse en uno de los mejores títulos de lucha que han salido hasta el momento para la máquina de Sony. El juego, aunque no emplea aún todo su potencial, goza de la capacidad de la consola para ser uno de los platos fuertes del verano.

Gráficamente el juego es sencillamente impresionante, superando incluso al mismo Tekken Tag Tournament en lo que respecta a detallismo y acabado. Los personajes emplean muchísimos polígonos, y cada detalle de su cuerpo está muy cuidado, al igual que la animación, muy fluida y agradable de ver. El juego utiliza además una gran cantidad de efectos especiales muy espectaculares, como destellos y explosiones que alcanzan su máxima calidad en las transformaciones y los superespeciales, que llegan a dejarte boquiabierto en algunos casos. Además, el juego tiene un agradable suavizado en las texturas que da una buena sensación de acabado, lo que se agradece a la hora de jugar.



Un detalle que también ha mejorado mucho con respecto a sus predecesores es el de los escenarios. Ahora, aunque siguen sin ser realmente interactivos, tienen sus propios efectos especiales muy conseguidos,.y que dan una mayor integración a los personajes con el escenario. En uno de ellos, por ejemplo, comenzaremos luchando en el tejado de un pequeño edificio, aun-





gráficos

GFX **90**

Espectacular y bien animado

sonido

SFX **90**

Buena música y grandes efectos sonoros en las formas bestiales

jugabilidad

JUG **90**

Una mezcla entre técnicas tradicionales y combinaciones de botones. Difícil combinación pero muy bien conseguida.

GLOBAL

90

Probablemente el mejor juego de lucha tridimensional que ha salido hasta la fecha para la PS2.

que tras unos cuantos impactos y caídas, el suelo cederá bajo nuestros pies lanzándonos hacia los cimientos, donde continuaremos el combate.

La música es buena, en su mayoría ritmos rápidos y marchosos que cumplen más que sobradamente con su cometido. En cuanto a los efectos sonoros, cabe una mención especial los de los personajes en forma de bestias, que están pero que muchísimo mejor conseguidos que en los dos anteriores. Esta vez, cuando una de las bestias ruja, te quedarás con la sensación de que es un auténtico animal salvaje.

En cuanto al tipo de juego es muy similar al de la segunda parte, aunque han pulido algunos de lo pequeños defectos que tenía esta. El sistema de lucha es una mezcla entre movimientos encadenados, como el Tekken o el Virtua Fighter junto a comandos más tradicionales de juegos de lucha en dos dimensiones, como medias lunas o vuelta entera hacia atrás y adelante. Para quien no esté familiarizado con las bases del juego, al principio de los combates nuestros luchadores comenzarán el round bajo formas humanas, pero tendremos una barra de especial que nos permitirá transformarnos en bestias, llegado el momento. Al hacerlo, nuestro personaje adquirirá nuevas características de combate causando un daño muy superior y podrá utilizar nuevas técnicas especiales.

Adicionalmente, tendremos la oportunidad de realizar un superespecial, que aparte de gozo visual si conseguimos conectarlo, nos devolverá a nuestra apariencia humana al consumir toda nuestra barra.

Con respecto al número de luchadores, repiten escena los mismos que aparecían en la segunda parte, incluyendo desde el principio como personajes elegibles a los dos enemigos finales, Sheng Long y Gado. A estos, se les ha añadido un catorceavo luchador que hará las veces de antagonista del juego, Xion, que se transformará en un extraño ser llamado No Nacido. Tras él, los dos enemigos finales será Kohryu el topo de hierro, el maestro de Bakuhryu, y la enigmática Uranus, que se transformará en una bestial quimera.

En definitiva, el Bloody Roar 3 es un juego que promete y da lo que de él se espera, un montón de horas de diversión jugando con tus amigos en casa. La única pega que podríamos ponerle es su limitado número de luchadores, solo dieciséis en total, lo que empeora si tenemos en cuenta que algunos son solo versiones ligeramente diferentes de otros, como Sheng Long. Aun así, es un gran título a tener en cuenta, especialmente visto el limitado número de juegos de combate que se preparan para la Playstatión 2 a corto plazo.

NUESTRO RANKING PARTICULAR

No está basado en cifras de ventas sino en los que, para nosotros, son los mejores juegos de cada plataforma. No tienen un orden concreto y las posiciones son intercambiables, y añadiremos más juegos a medida los vayamos jugando.

PlayStation 2

- ZONE OF THE ENDERS
- DEAD OR ALIVE 2
- SHADOW OF MEMORIES
- MOTO GP
- CRAZY TAXI
- SILPHEED: THE LOST PLANET
- SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS

Dreamcast

- SKIES OF ARCADIA
- SHENMUE
- METROPOLIS STREET RACER
- SOUL CALIBUR
- STREET FIGHTER III 3RD IMPACT
- RESIDENT EVIL CODE VERONICA
- SONIC ADVENTURE
- CRAZY TAXI
- VIRTUA TENNIS
- PSYCHIC FORCE
- PHANTASY STAR ONLINE
- RAYMAN 2
- TOY COMMANDER

NINTENDO 64

- ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO KART64
- SUPER MARIO64
- DONKEY KONG64
- MARIO TENNIS
- GOLDENEYE 007
- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE64
- ZELDA: MAJORA'S MASK
- PERFECT DARK
- BANJO-KAZOOIE
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
- SUPER SMASH BROS
- ISS'98





PlayStation

- FINAL FANTASY VII
- METAL GEAR SOLID
- GRAN TURISMO
- DRIVER
- CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
- TEKKEN 3
- VAGRANT STORY
- APE ESCAPE
- LEGEND OF DRAGOON
- FINAL FANTASY IX
- TENCHU
- PARASITE EVE 2
- SILENT HILL
- METAL SLUG
- NIGHTMARE CREATURES
- SOUL EDGE
- WIPEOUT 3
- MEDIEVIL
- STREET FIGHTER ALPHA 3

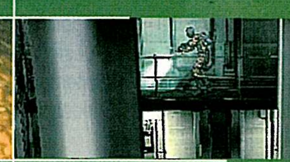
PC·CDROM

- BLADE: THE EDGE OF DARKNESS
- HALF LIFE
- STARCRAFT
- AGE OF EMPIRESII: THE AGE OF KINGS
- DARKSTONE
- DIABLO II
- BLACK & WHITE
- SOUL REAVER
- QUAKE III ARENA
- DUNGEON KEEPER 2
- SERIOUS SAM
- HALF LIFE:COUNTERSTRIKE
- UNREAL TOURNAMENT
- BALDUR'S GATE
- COMMANDOS
- HOMEWORLD

los esperamos con impaciencia

Metal Gear Solid2: Sons of Liberty (PS2)
Dark Cloud (PS2)
The Bouncer (PS2)
Devil May Cry (PS2)
Final Fantasy X (PS2)
GT3 (PS2)
Paper Mario (N64)
Sin & Punishment (N64)
Conker's Bad Fur Day (N64)
Guilty Gear X (DC)
Sonic Adventure 2 (DC)
Headhunter (DC)
Shenmue 2 (DC)
Mario Kart Advance (GBA)
Black & White (PSOne)
Super Street Fighter II X Revival (GBA)





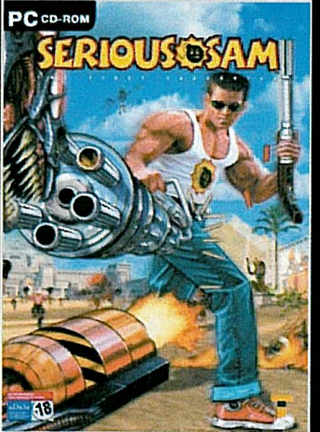


Juegos de Cartas Coleccionables
Incluye CD
#4
Guía de Precios
Noticias
Mazos
Pokémon
Juego de Cartas Intercambiables
Traducción de Team Roket
Presentamos:
APOCALIPSIS
Magic The Gathering
NATIONALS
Campeonato Nacion
MAGIC
El Encuentro®
Campeonato Nacional
de Magic: El Encuentro
Pro Tour Barcelona
Pokémon
Juego de Cartas Intercambiables
Traducción de
Team Roket
En el CD
Vídeo exclusivo del Campeonato
de España de Magic
Spoiler de todas las cartas
Software para jugar on-line
Script exclusivo para IRC

SERIOUS SAM

por Ricar González

la esencia de *los grandes*



serious sam
programador: CROTEAM
distribuidor: TAKE2
PC CDROM Pentium II 300 MHz 64MB RAM Tarjeta Gráfica OPENGL
6.995 pts

De vez en cuando aparece un programa que, con poca o ninguna publicidad, sorprende a la comunidad de juegoadictos del mundo por su tremenda calidad. Se podría decir que Serious Sam es uno de estos *sleepers*, un éxito camuflado con modestia y humildad: una verdadera maravilla que no necesita promociones de ningún tipo para justificar su éxito. Pero en este caso no estamos ante un juego revolucionario en el sentido más estricto. De hecho, recuerda mucho a una de las obras mestras del videojuego: al DOOM de id Software. Es cierto que técnicamente está a años luz (Doom corría en un 386 con 4 MB y Sam recurre a todos los efectos 3D habidos y por haber), pero en esencia el juego es asombrosamente parecido: la atmósfera y la acción frenética, el diseño de los enemigos y de los niveles, el entrar decididamente en una habitación y dar un salto en tu silla al ver la cántidad de enemigos que se te vienen encima, la salud, el escudo, las armas coronadas por *esa* escopeta recortada... todo esto lo hemos vivido antes en Doom, pero (y ahí está la gracia) ningún otro juego nos había hecho sentir así de nuevo: los arcades 3D se han ido relajando y el elemento aventura se ha ido haciendo cada vez más presente en los *shooters* en primera persona para un solo jugador. El guión ha ido cobrando





COMENTARIO











gráficos

GFX **91**

Deliciosos

sonido

SFX **90**

Los comentarios de Sam te harán más llevadera la atmósfera de terror que crean los gruñidos y las inquietantes músicas.

jugabilidad

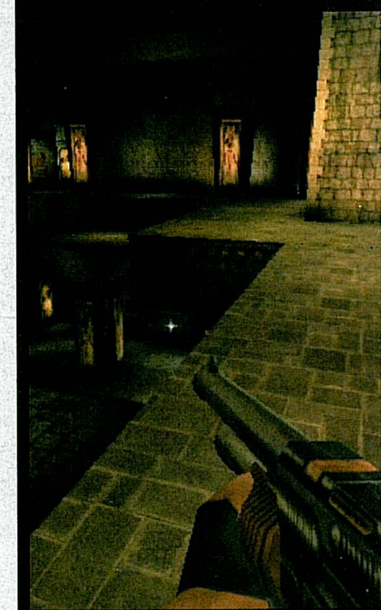
JUG **95**

Si sueltas el ratón, mueres. Así de simple.

GLOBAL

92

Hace que programas de la talla de *Half-Life* parezcan aventuras conversacionales de Roberta Williams.



mayor importancia hasta el punto de relegar a la acción a un segundo plano. Serious Sam rompe con toda esta trascendencia imperante y nos dice: ¡no preguntes, dispara!. Es curioso, la estética del protagonista recuerda mucho a la de Duke Nukem, un garrulo de los ochenta con pelo de punta y gafas de sol que no para de hacer comentarios jocosos sobre lo feos que son sus enemigos. Sin embargo esta vez los malos dan miedo de verdad, sobre todo cuando aparecen uno detrás de otro tras activar tú mismo una trampa para idiotas. El ritmo y la acción de este programa son frenéticos y las armas, bueno, tienes que verlas: tanto las armas como los enemigos crecen exponencialmente en tamaño a medida va transcurriendo el juego, hasta llegar a extremos de locura (te darás cuenta cuando consigas el lanzamisiles, justo después aparecerá un bicho muy cabreado de unos 30 metros de alto). El engine programado por CROTEAM, un equipo croata, hará las delicias de tu retina cada vez que contemples las luces en exteriores o las decenas de enemigos simultáneos, todos en perfecto 3D, que es capaz de generar. Jugar una partida es quedar enganchado sin remisión, y, aunque el juego se hace corto (te lo puedes pasar en un día si juegas unas 18 horas seguidas sin parar, y no es ninguna locura, lo harás) es muy agradable volver a jugarlo encontrando los secretos y las armas que antes habías dejado pasar y aumentando un poco el nivel de dificultad.

Se parece a...

...Doom. Y no sólo en la atmósfera recreada: también en las armas, los escenarios (mirad las fotos y comparadlas con las de Sam), los enemigos (los escorpiones de Sam recuerdan mucho a las arañas de Doom, al igual que los «cerdos» rosas o los ojos voladores de Doom tienen sus correspondientes versiones en el juego de Croteam).





Z: STEEL SOLDIERS

por R.I.P.





Z: steel soldiers

programador: BITMAP BROTHERS

distribuidor: ACCLAIM

PC CDROM
PENTIUM II 266MHz
64 MB RAM

6.995 pts

Z Steel Soldiers es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en un mundo cómico – futurista. Acaba de terminar la gran guerra entre las corporaciones y el mundo está siendo reconstruido en paz y armonía, los políticos de ambos bandos hacen esfuerzos por reunificar el mundo y los robots soldados se ven en una larga temporada de trabajo como guardas de seguridad en grandes almacenes. Sin embargo, nosotros, aburridos en la falta de acción enviaremos a un par de soldados para hacer un reconocimiento por tierras neutrales. Nuestros exploradores descubrirán unos edificios ocultos en la zona neutral y, por supuesto, se adentrarán en el campamento de pruebas a explorar. Lamentablemente son capturados por el enemigo y, claro no podemos dejar a nuestros chicos en manos enemigas. Por lo tanto, organiza-remos una expedición para liberar a nuestros chicos. En esta expedición deberemos conducir a un grupo de robots soldados en una serie de incursiones contra un grupo de terroristas robots y rescatar a nuestros chicos. Tras unas cuantas batallitas descubriremos que dichos terroristas están controlados por cierta megacorporación contra la que deberemos marchar y, finalmente, destruir. Este es el sencillo argumento del juego.

El juego en sí se desarrolla como un típico juego de estrategia, misión tras misión, con algunas excepciones. El mapa de batalla lo encontraremos dividido en territorios, que deberemos ir conquistando uno tras otro por una sencilla razón, cuantos más territorios más pasta. El territorio se conquista de una forma sencilla también: elimina las unidades enemigas y que tu infantería toque la bandera para cambiarla a tu color. Además si conquistamos territorios podremos hacer que las estructuras en ellos situados empiecen a funcionar a nuestro favor, bien convirtiéndolas con nuestros técnicos, o automáticamente, si la estructura estaba en territorio neutral, lo que sólo sucede al inicio de una misión.

Hablando en cuanto al aspecto estratégico en sí, el juego es más táctico que estratégico, o sea, que nos pasaremos más tiempo dirigiendo a nuestras unidades en combate que organizando nuestra base (de hecho no pierdas mucho tiempo haciendo esto o te encontraras con un montón de territorios ocupados ya con el enemigo y un buen grupo de tropas enemigas dispuestas a reventar tu base). Tendrás un buen surtido de tropas a tu disposición para





amenas y entretenidas y no se suelen alargar demasiado en el tiempo, por lo que el juego invita a jugarlo varias veces sin llegar a ser aburrido. Además, si dispones de conexión a la red, cuando te canses de jugar contra la máquina podrás intentar jugar contra oponentes humanos, que te lo pondrán algo más difícil que la máquina.
Por cierto, para los conocedores del Z original, el juego sigue valorando el desarrollo de cada misión en base a una serie de insultos, si pierdes, o halagos, si ganas.

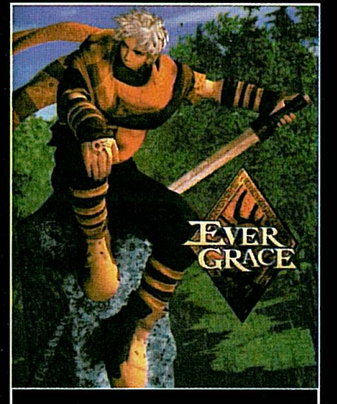
que adaptes tu ejército según tus gustos y necesidades, además habrás de tener en cuenta que ciertos tipos de unidades son más efectivos con otros tipos de unidades y menos, o incluso inefectivos, con otros (es una pena ver como ese enorme ejercito de Pyros, robots con lanzallamas, es despedazado por un par de helicópteros de combate). También deberías tener en cuenta el terreno en el que luchas pues las coberturas y puntos altos entran bastante en juego. Eso sí, se hecha en falta un mayor número de mejoras para las tropas, ya que Z Steel Soldiers es algo exiguo en este aspecto.
En cuanto a diversidad de bandos en el juego nos encontramos a dos que, por cierto, son idénticos uno con el otro y solo podemos jugar una única campaña con, eso sí, algo más de treinta misiones.
Z Steel Soldiers, utiliza gráficos poligonales, tal como están últimamente de moda, visualmente no es ninguna maravilla, pero los gráficos de unidades y edificios son claros y precisos (lo único que no podrás distinguir si no haces zoom son algunos tipos de infantería entre sí), y no tendrás problemas de distinguir el bando de cada unidad.
Además cuando combates en selvas o zonas con muchos objetos, queda bastante espectacular ver como van explosionando objetos y soldados. La única pega en este aspecto es que los videos del juego están diseñados como si fuera una serie de animación de los cincuenta, lo cual, aunque curioso, no queda muy espectacular. Otro punto a resaltar es que, aunque han introducido una cierta variedad de escenarios, esta variedad se queda algo corta, pues los distintos tipos de mapas se parecen demasiado entre sí.
Tenemos en el juego una musiquilla que no está mal y ambienta bien al resto del juego, los sonidos no te van a dar dolor de cabeza y te darán una idea exacta de lo que ocurre fuera de pantalla. Por cierto, el juego esta bien traducido y doblado al castellano.
La dificultad del juego es acertada, siendo un juego de los que cada misión te cuesta dos o tres intentos, pero de los que son tan difíciles que antes acabas aburriendote del juego que pasándote aquella difícil misión.
Las misiones del juego se hacen

▲ *¿un 80? ¿cómo que un 80? ¿qué clase de revista es esta?*

EVER GRACE

por Carlos B. García

la gracia de *siempre*



evergrace

programador: CRAVE ENTERTAINMENT

distribuidor: UBI SOFT

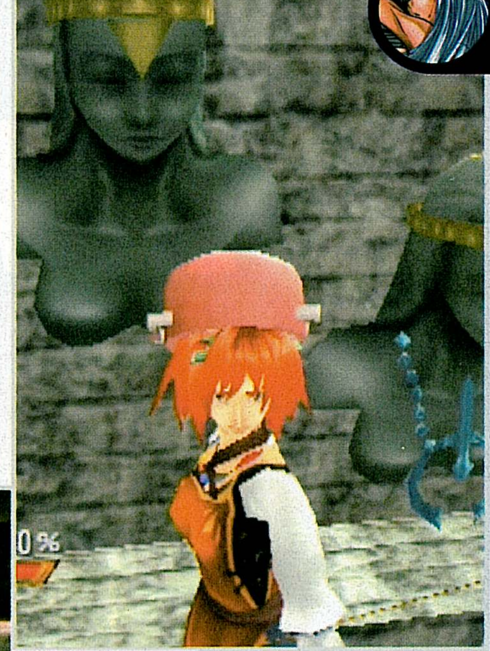
PLAYSTATION2

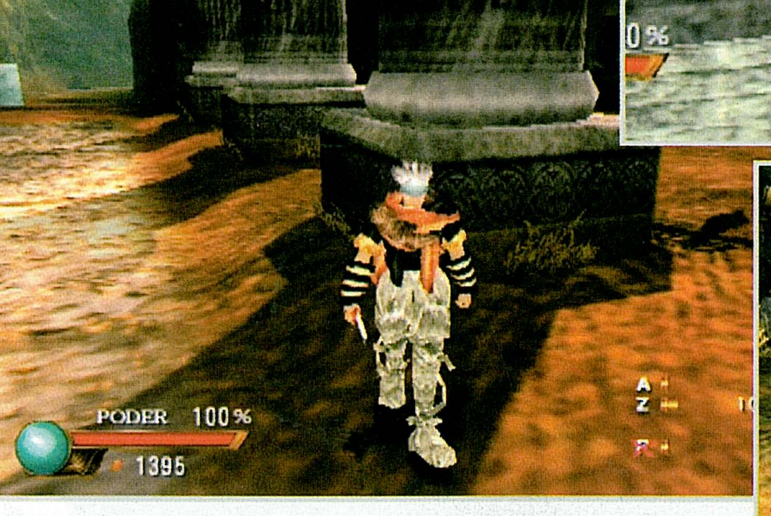
9.995 pts

El Evergrace es sin duda uno de los últimos títulos de peso que han llegado para la nueva consola de Sony. A medio camino entre un tradicional juego de rol y un arcade, el Evergrace es un juego que no aporta demasiadas novedades al género, pero empieza a llenar el hueco que hasta el momento tiene la Playstatión 2 en este campo.
El sistema de juego se basa principalmente en ir explorando el mundo y enfrentádote a los enemigos que se crucen en tu camino. Poco a poco, según vayas avanzando tendrás acceso a nuevas secciones, armas, y enemigos más poderosos. Hay en principio dos personajes distintos a elegir, Darius y Sharline, cada uno con su propia historia y desarrollo. No obstante podremos intercambiar entre ellos conforme avancemos, de manera que la trama de ambos se mezclará hasta un desarrollo común.
El combate no es demasiado original, y se basa básicamente en atacar a tus enemigos con tus armas o técnicas especiales. No obstante, sí tiene un punto curioso y original ya que aprovecha al máximo las ventajas del pad analógico de la Play 2 permitiendo medir la potencia del golpe según la fuerza con la que aprietas los botones del mando. Por supuesto tendrá las clásicos elementos de cualquier RPG, como niveles, características y puntos de vida. De todos modos, el juego está especialmente ambientado con la finalidad concreta de permitirte crear tus propias armas, mejorarlas o









personalizarlas, gracias al secreto material de palmira que te será vital conseguir. Son las armas las que permiten a los personajes emplear sus ataques especiales, por lo que dedicarles una considerable cantidad de tiempo es más que necesario.

La historia no es ninguna maravilla, pero como mínimo se hace entretenida. Al parecer, ambos protagonistas se conocen desde niños y se criaron como hermanos, pero fueron separados y cada uno piensa que el otro ha muerto. De un modo extraño, son conducidos a un mundo sobrenatural en el que las reglas de la realidad son distintas a las que conocen. Darius intentará escapar de allí y comprender qué representa la marca maldita que lleva en la mano, la "Cresta". En cuanto a Sharline, será recogida en el bosque por una mujer sobre la que también pesa la maldición de la "Cresta" y que será secuestrada por el malvado Morpheus. Decidida a rescatarla, se verá envuelta en una oscuridad y maldad que muy difícilmente podrá superar.

Gráficamente el juego es bastante bueno, con unos escenarios trabajados y unos personajes con gran nivel de detalle. Hay que hacer una mención especial al hecho de que al contrario que en muchos otros juegos, cuando le cambias el equipo al personaje, también cambia el grafico de acuerdo con lo que le hayas puesto. Así, incluso si decides ponerte una cacerola de casco, veras como tu personaje lleva realmente puesta uno.

La banda sonora también tiene un buen nivel, aprovechado las capacidades de la Playstatión 2 en lo que se refiere a calidad. En cuanto a la composición es lo que cabe esperar en un juego de rol actual, épica y trabajada. Hay que felicitarles sobre todo por el doblaje español, ya que han elegido una voces muy apropiadas y que hacen una labor excelente. Por desgracia, no se puede decir lo mismo de la traducción, ya que muchas frases carecen de sentido o tienen una traducción demasiado literal. De todos modos, es un fallo menor si tenemos en cuenta la buena adaptación que ha tenido este juego en España.

En definitiva, Evergrace es un buen juego, pero que por desgracia no da tanto de sí como cabía esperar de él. El desarrollo es siempre el mismo, y la interactuación de los personajes con otros es mínima, basándose mucho más en el combate que ninguna trama. No es algo precisamente malo, pero llega a haber un momento en el que resulta demasiado repetitivo pasar mazmorra tras mazmorra. De todos modos, sigue teniendo los suficientes elementos de juego de rol tradicionales como para asegurarte una buena cantidad de horas delante de tu pantalla, y es lo suficientemente adictivo como para que disfrutes con él.

gráficos

GFX **90**

Aprovecha el potencial de la Play2 pero podrian dar mucho más de sí. De todos modos, un sobresaliente por el fantástico detalle del cambio de apariencia del personaje según el equipo que lleve.

sonido

SFX **90**

Buena música y buen doblaje. En este respecto, Evergrace es un gran juego.

jugabilidad

JUG **80**

Nada mala, pero quizás se hace un poco repetitivo después de unas cuantas horas. Se agradecería además más movimientos que no fueran de combate

GLOBAL

82

Evergrace es un buen título de rol para la Playstation2 de Sony, y pese a todas sus carencias, puedes pasarte un rato divertido jugando con cualquiera de los dos personajes.



WDL WARJETS

por Oscar

destroza como puedas



wdl: warjets
programador: 3DO
distribuidor: VIRGIN INTERACTIVE
PLAYSTATION
6.490 pts

3DO, Los creadores de warriors of might and magic, army men, etc. nos sorprenden con un nuevo juego de Playstation donde encarnarás a uno de los pilotos participantes en la liga WDL. Ambientado en un futurista programa televisivo, el objetivo del juego es conseguir tantas "pelas" como puedas e ir derrotando a las bandas aéreas enemigas. Los dos presentadores del programa nos irán explicando pantalla tras pantalla la siguiente misión a realizar, como escoltar un barco, destruir determinados objetivos, etc. Entre misión y misión tendremos el típico bonus para conseguir más pelas, que consistirá en derribar unos aviones cargados de dinero. A medio camino entre simulador y arcade WDL: Warjet deja un poco que desear, la maniobrabilidad del avión es suave pero los cambios tanto en la velocidad como en los choques son lentos o muy bruscos, determinados movimientos no están apenas conseguidos, como el golpear contra una barrera invisible que son los bordes de la pantalla o el no poder realizar loopings. Para derrotar a nuestros enemigos (que son muchos) contaremos con todo un arsenal: misiles buscadores, bombas, minas aéreas... que encontraremos dispersados por la pantalla y que



harán las delicias de los amantes incondicionales del género. Gráficamente el juego es más que aceptable, las texturas y los polígonos están bien definidos llegando al nivel deseado de un buen juego de Playstation, explosiones realistas, derribos, derrumbamientos, pantallas cargadas de aviones, torretas enemigas y destructores (entre otros), amenizan por otra parte los un poco repetitivos decorados. Como veis, enemigos no









gráficos

GFX **70**

Correctos pero mejorables

sonido

SFX **72**

Muy buenos en las intros

jugabilidad

JUG **70**

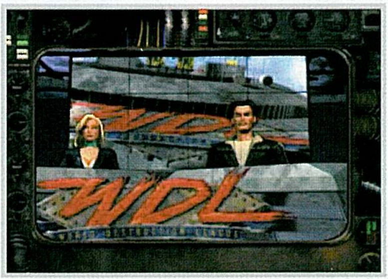
Demasiado repetitivo, pero entretiene

GLOBAL

70

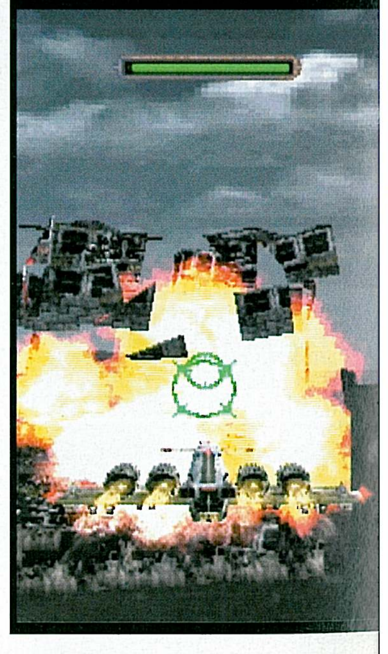
Puede entretener algunos ratos muertos.





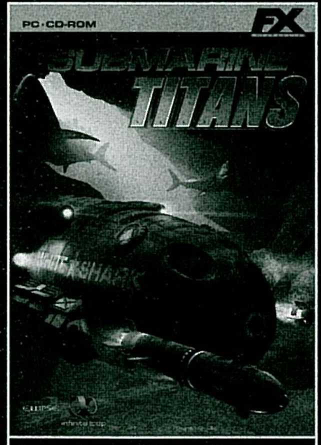


faltan, y es que WDL:Warjet en un principio puede parecer un juego fácil, pero con un nivel de dificultad alto no es sencillo en absoluto; al comienzo del juego podemos elegir entre diferentes fases con desiguales niveles de dificultad y las misiones más complejas pueden ocasionarnos más de un quebradero de cabeza y costarnos varios intentos y muchas horas para lograr superarlas. En cuanto a la música, nos encontramos ante uno de esos casos en los cuales durante el tiempo en el que transcurren las animaciones está muy acorde con el tipo de juego, rock duro y aviones, y desgraciadamente durante el transcurso de las pantallas apenas nos damos cuenta de su existencia. De todas formas los efectos sonoros de explosiones, disparos y demás, están conseguidos, la traducción es buena y las voces de los presentadores del programa están también muy logradas. Aparte del modo historia o campaña, WDL: Warjet tiene otras modalidades de juego de uno o dos jugadores, como una en la que competiremos con un rival por conseguir determinada cantidad de dinero antes que él, o la típica a muerte súbita (con o sin enemigos). El problema es que un juego de estas características si lo ponemos a pantalla partida pierde bastante, tanto en gráficos como en jugabilidad. En definitiva, un juego entretenido con el que podemos pasar muchas horas completando las misiones del modo campaña o simplemente volando por los aires todo aquello que se cruce en nuestro camino, pero eso sí, nada novedoso o diferente de otros juegos del mismo tipo, el consumo es solo apto para entusiastas del género o aburridos incondicionales.



por Closed

sónars, *tiburones* y medusas



submarine titans

programador: ELLIPSE

distribuidor: FX INTERACTIVE

PC CDROM
Pentium 233 MHz
32 MB RAM
Tarjeta Gráfica 2 MB

2.995 pts

Fx intercative, tras el éxito del Tzar, nos vuelve a asaltar con otro juego de estrategia en tiempo real, Submarine Titans, sólo que esta vez la temática desarrollada es algo diferente; guerra subacuática-futurista.

Torpedos, láseres, bombas y minas, además de un amplísimo contingente de tropas y mejoras que desarrollar, todo ello con el trasfondo de un mundo subacuático en el que tres facciones luchan por sobrevivir: los White Sharks, los Black Octopi y los Silicon, todos ellos distintos entre sí y con sus puntos fuertes y sus debilidades.

La historia nos sitúa en un planeta tierra que, tras sufrir el impacto de un enorme meteorito, sufrió un recalentamiento que descongeló los polos haciendo imposible la supervivencia. A todo esto se añade la llegada de una extraña raza alienígena que trata de hacerse con el control del acuoso planeta.

Podemos jugar con cualquiera de las tres facciones desde el principio. Todas ellas incorporan un modo campaña que, tal y como hiciera el Starcraft (juego con el que comparte muchas similitudes) nos introduce en la historia privada de cada civilización.

También disponemos de un modo batalla en el que lucharemos contra







COMENTARIO

gráficos

GFX 93

Gráficamente logrado, aunque en algunas ocasiones se hace un poco monótono.

sonido

SFX 70

Mejorable pero digno.

jugabilidad

JUG 80

Se agradecería un mayor control sobre las unidades, pero pese a ello y a la dificultad de los niveles de profundidad, resulta altamente intuitivo y manejable.

GLOBAL

81

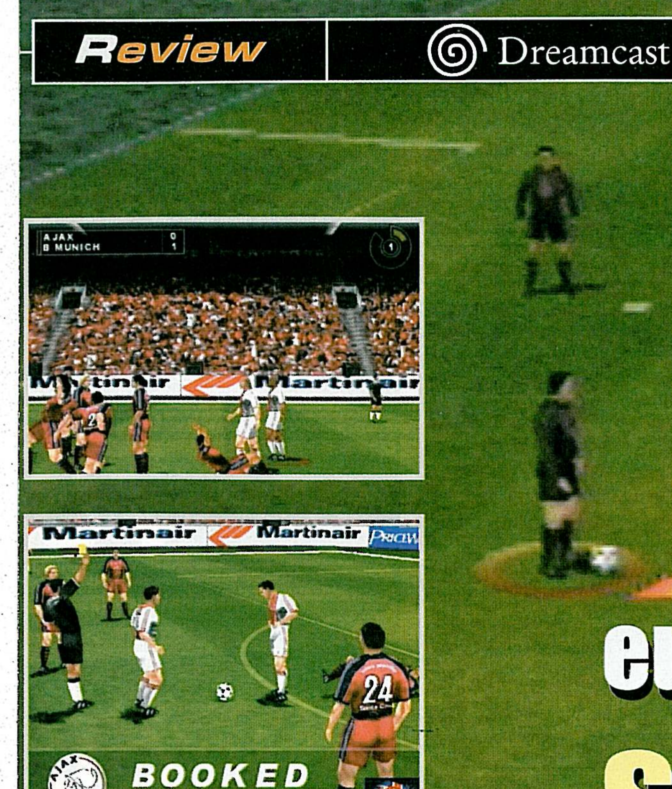
Un juego que hace recordar al Starcraft y que, sin duda, resulta como mínimo, interesante.

¿Has visto «la caza del octubre rojo»?, el Sean Connery fliparía con uno de estos (no vamos a decir dónde)

la IA del ordenador, un modo multijugador y un modo aleatorio en el que el ordenador generará un mapa para la contienda, hecho este muy de agradecer para evitar caer en la monotonía a la hora de plantear tanto las sesiones multijugador como las partidas contra el ordenador.
Gráficamente el juego está realmente conseguido, con un nivel de animación más que aceptable tanto en las naves como en las construcciones o el mapeado, los efectos especiales dan un colorido agradable y los fondos en 3D se mezclan perfectamente con los objetos 2D. Las explosiones están excepcionalmente logradas y da realmente la impresión de una explosión submarina. Lo único achacable gráficamente es el hecho de que los escenarios acaban convirtiéndose en algo monótono y se echa en falta algo de variedad en los mismos.
La música se hace machacona y, a veces, un poco pesada, pero el sonido está correctamente aplicado. Tienes a tu disposición un gran número de mejoras, diferente en cada una de las civilizaciones, que permite ir adentrándose más en cada fase del juego, a medida que vas introduciéndote en el modo campaña.
Hay detalles se hacen de agradecer en el control del juego, como por ejemplo el girar la cámara 45º, o el zoom y hay otras cosas que complican el manejo como el hecho de que tengas que mantener control con los 5 niveles de profundidad que existen.
Como resultado final tenemos ante nosotros un juego que resulta ampliamente entretenido, ofreciendo diversión y batallas a raudales, que sin duda agradará a aquellos aficionados al género de la estrategia en tiempo real.









european super league

COMENTARIO

gráficos GFX 82

sonido SFX 80

jugabilidad JUG 90

GLOBAL 84

No será un juego mítico pero sí muy jugable.

por Kakariko's Villager



gol de penalty

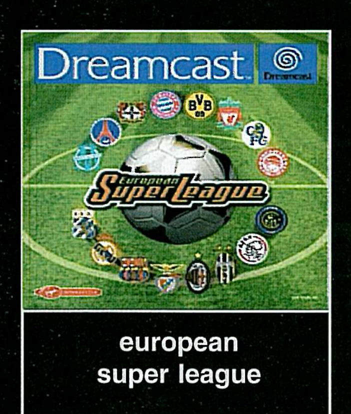
Nos encontramos con un juego de fútbol que, si bien no destaca del resto de programas del género, nos ofrece lo que a todo juego del deporte rey le exigimos: jugabilidad y realismo. Pero como ya sabrás, siempre que estrenas un nuevo juego de fútbol, la máquina te suele machacar las dos o tres primeras partidas. Eso sí, si despues de 516 partidas no ganas.. ¿qué tal si pruebas con el tetris en el nivel extra-begginer?. Cada vez que tu adversario te mete un gol imposible, un pase inesperado, o te pitan un penalty injusto, te ronda por la cabeza apagar el interruptor de la consola y decir -¡Que m... de juego!- y tirar el mando. Lo sé, los juegos de fútbol son irritantes y odiosos las primeras partidas pero, ¿qué me dices del placer cuando controlas el juego?: torear al adversario, autopase por aquí, autopase por allá, vaselinas, pases en profundidad y todo tipo de florituras para que, una vez dejes bien claro a la máquina quién es el «crack», llames a tu mejor amiguete y le metas un buen repasete con tu equipete, je je.

Al principio, a defender: mal rollo. Cuando toca defender, quieres la pelota a toda costa, por eso te recomiendo hacer uso del gatillo derecho. Aparte de correr más, te servirá para marcar al rival que tenga el balón. Una vez encima del contrario, presiona A para quitarle limpiamente el esférico, si no se lo quitas presionará instintiva y enérgicamente el botón B, o todos a la vez, con lo que segarás todo lo que pilles además de recibir una tarjeta que tú, cómo no, verás injusta.

¿Quieres meter 8.000 goles de vaselina? cuando te salga el portero contrario pulsa y mantén pulsado 2 segundos el botón B, suéltalo y.. ¡toma chufo!.

Por lo demás tiene las mismas opciones de juego que cualquier juego de fútbol; entrenamiento, partido rápido, liguilla europea, formación y configuración del equipo a tu gusto, elección de árbitro (indulgente o normal), etc. En fín, ¿qué más quieres oir?.. es un juego de fútbol...





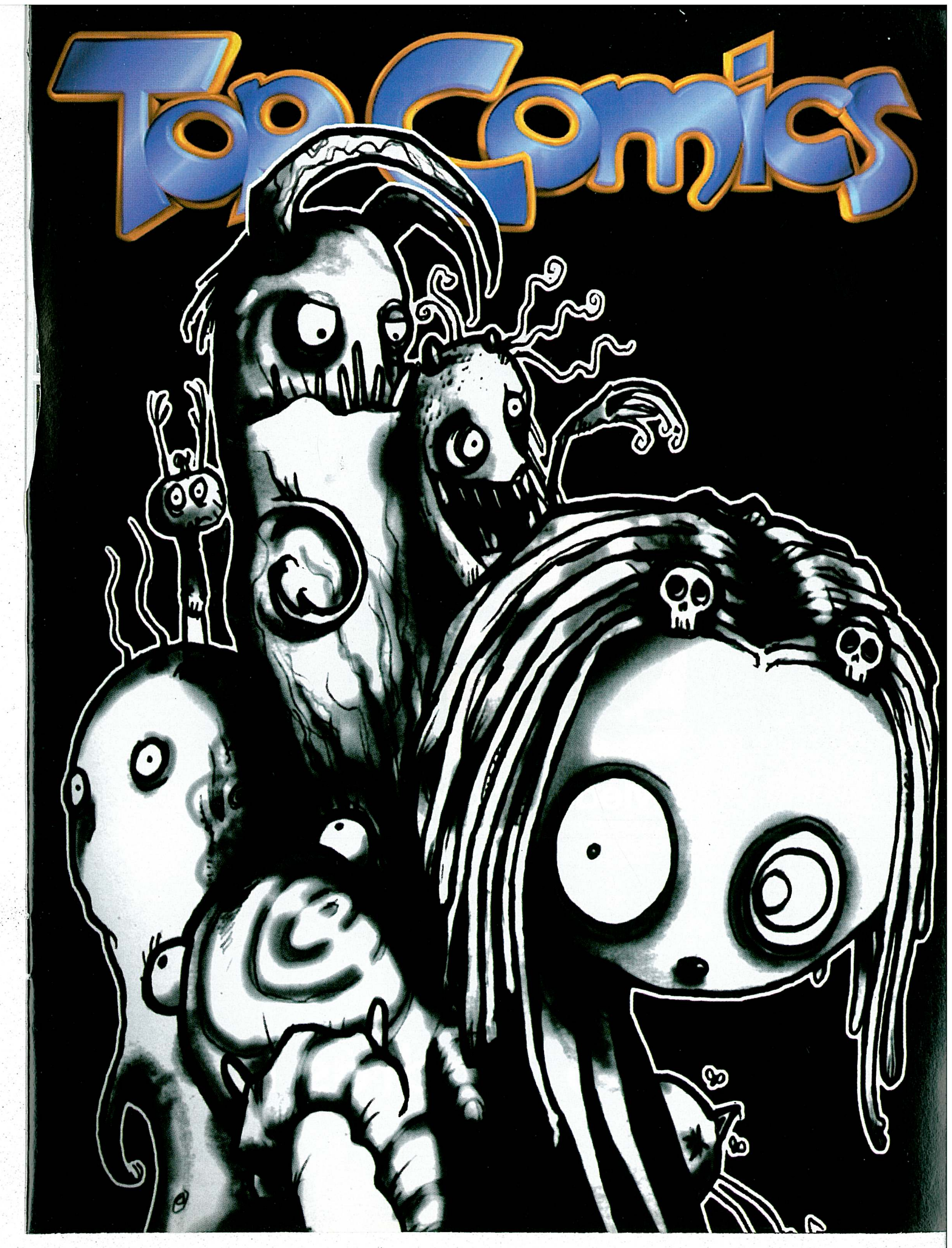
european super league

programador:
VIRGIN

distribuidor:
VIRGIN INTERACTIVE

DREAMCAST

7.490 pts



Top Comics



THE NEW NIGHTMARE



por Carlos B. García



alone in the dark: the new nightmare

programador:
INFOGRAMES

distribuidor:
INFOGRAMES

PLAYSTATION/
PLAYSTATION2

6.990 pts / 7.490 pts

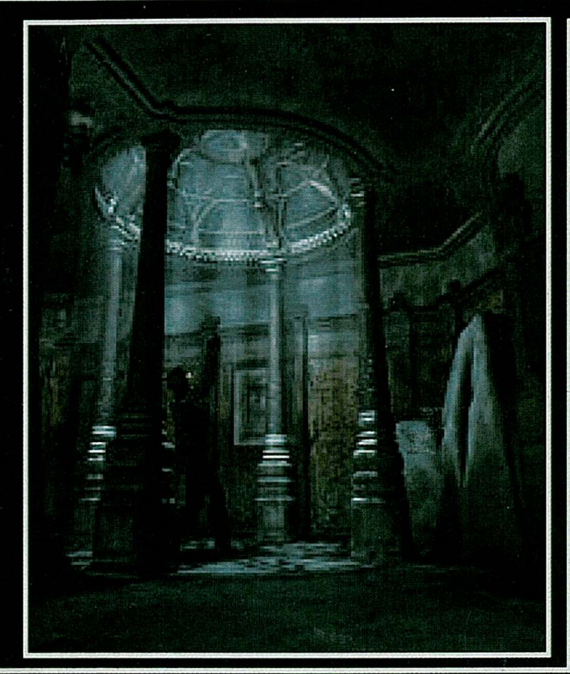
el terror *primigenio*

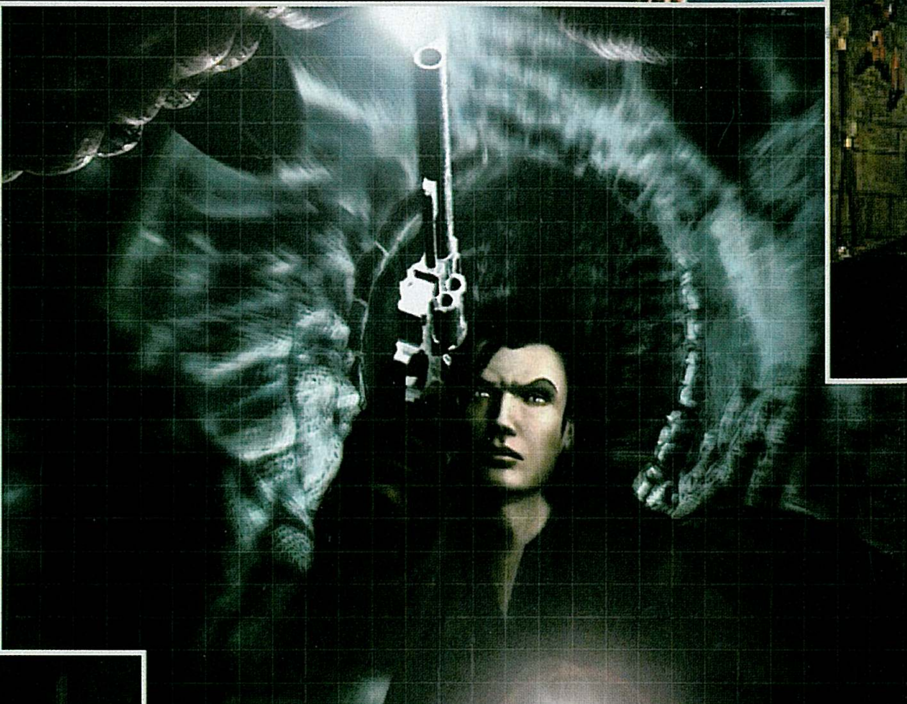
Sin duda, la nueva creación de Infogrames es el plato fuerte del mes. Alone in the dark 4 The new Nightmare es un título multiplataforma que desde luego va a dar mucho de que hablar a todos los aficionados al género de los Survival Horror.

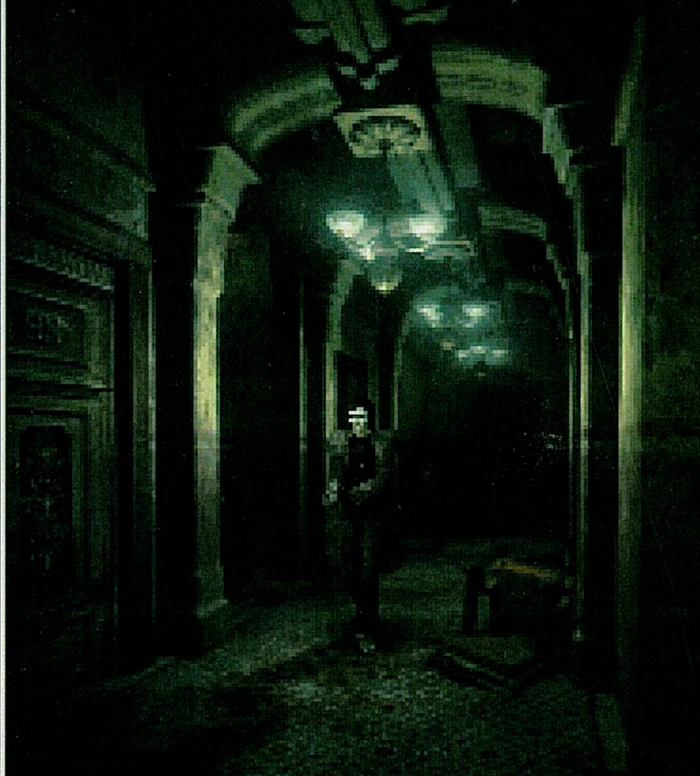
La versión de Playstation es sorprendentemente buena, ya que tanto gráficamente como en lo que respecta a jugabilidad mantiene un altísimo nivel de calidad. Por su parte, las de Playstation 2 y la de Dreamcast son también sobresalientes y gozan lógicamente de grandes mejoras graficas, con personajes en alta resolución y mejores efectos de iluminación, aunque sin ningún cambio en su desarrollo o jugabilidad.

La historia se desarrolla alrededor de dos personajes, Edward Carnby y Aline Cedrac, que viajan a Shadow Island donde vivirán una terrible pesadilla. Edward, investigador de lo oculto, trata de vengar la muerte de su amigo y colega Fisk, mientras que Aline viaja como profesora a descubrir a su padre. Por desgracia, un accidente aéreo causado por una criatura extraña les hace caer en la isla en lugares distintos, momento en el que comenzaremos nuestra aventura. Podremos elegir con cuál de los dos jugar, y aunque se desarrollará en la misma casa, cada aventura será muy distinta de la otra. Aunque no hay una diferencia excesiva de dificultad, jugar con Aline es bastan-









te más difícil que con Edward, ya que su resistencia al daño es menor y su repertorio de armas no tan amplio, por lo que tenderás a huir de los enemigos más que a combatirlos.

En cuanto a jugabilidad, es curioso darte cuenta de lo mucho que se parece ahora el juego al Resident Evil de Capcom, sustituyendo el espíritu de los dos anteriores, más pausados y menos dedicados a la lucha, por este en el que el combate forma una parte más que fundamental. Por desgracia, el control de los personajes no es tan bueno como cabría esperar, y se nota en los combates cierta carencia en su manejo. Aun así, los enigmas y la exploración seguirán siendo parte muy importante del juego, tal y como hasta la fecha han tenido todos los Alone in the Dark. Un punto muy importante que introduce este juego es el detalle de la linterna. Los personajes, rodeados por la oscuridad, podrán iluminar a su alrededor gracias a una linterna, que espantará a algunos enemigos y mostrará la localización de los objetos ocultos de interés. Desde luego, es un detalle muy original mediante el cual se introducen muchísimas posibilidades de juego, y crea una novedosa variación.



Técnicamente el apartado gráfico está excepcionalmente trabajado. Los escenarios son perfeccionistas, con un alto grado de realismo y con perspectivas originales, que consiguen meterte dentro del mundo oscuro del Alone in the Dark. Los personajes están bien detallados, y su animación correctamente realizada, aunque cabría esperar quizás un poco más de ellos. En cuanto a lo que respecta a efectos especiales,



COMENTARIO







gráficos

GFX **92**

Unos escenarios excelentes, aunque los personajes y monstruos no llegan al mismo nivel

sonido

SFX **85**

La música es muy buena, pero por desgracia está a una calidad muy inferior a lo que cabría esperar

jugabilidad

JUG **90**

Un juego profundo e interesante, aunque el control del personaje tiene algunos problemas

GLOBAL

90

Un gran Survival Horror, no el mejor, pero capaz de darte horas y horas de diversión.

el juego está plagado de muchos de enorme calidad, como los del agua y el movimiento por ella, consiguiendo una apariencia muy realista. Pero sin duda el efecto visual más conseguido es el de iluminación con la linterna, que resulta incluso chocante por lo bien realizado que está. Parece que realmente te encuentres iluminado con una linterna, y en algunas ocasiones incluso simulan las sombras. El único defecto achacable radica quizás en el movimiento de los enemigos, que no están tan bien animados como el resto. Por último, las animaciones renderizadas, muy comunes en el juego, tienen mucha calidad y realismo, casi como si vieras una auténtica película de terror.

El sonido es el apartado en el que encontramos el punto que más flojea del juego: la música. Antes de todo, hay que decir que las melodías están bien realizadas, tétricas e inquietantes, pero por desgracia el sonido midi es de escasa calidad. Es una auténtica pena que se haya pasado por alto un punto como este si tenemos en cuenta la enorme calidad global del juego. No obstante, lo que pierde en calidad musical lo gana en sonido FX y doblaje. Hay que felicitar al equipo que ha realizado el doblaje del juego por el enorme acierto tanto en la traducción como en la elección de voces, que consigue que te encariñes pronto con ambos protagonistas.

En definitiva, el Alone in the Dark The new Nightmare es probablemente el mejor Survival Horror que ha salido en estos últimos meses, y con completa seguridad lo seguirá siendo hasta la aparición del Silent Hill 2. Ambas aventuras son lo suficientemente distintas entre sí para que merezcan la pena ser jugadas, y la historia es intrincada y retorcida como para mantenerte pegado a la pantalla hasta que lo termines. Aunque ciertamente los problemas con el control del personaje son un tanto molestos, cuando te acostumbras llegas a pasar por alto ese detalle. Vamos, el Alone in the dark The new Nightmare es un juego que merece la pena jugar en cualquier plataforma, y desde luego los seguidores de los Survival Horror van a disfrutar de lo lindo.



CRAZY TAXI

COMENTARIO

gráficos GFX 75

sonido SFX 90

jugabilidad JUG 85

GLOBAL 80

Lo mismo que en Dreamcast, pero peor.

por Oscar

¿pa' dónde vamos, *jefe*?



crazy taxi

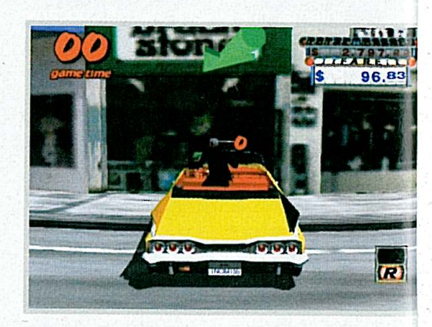
programador: SEGA

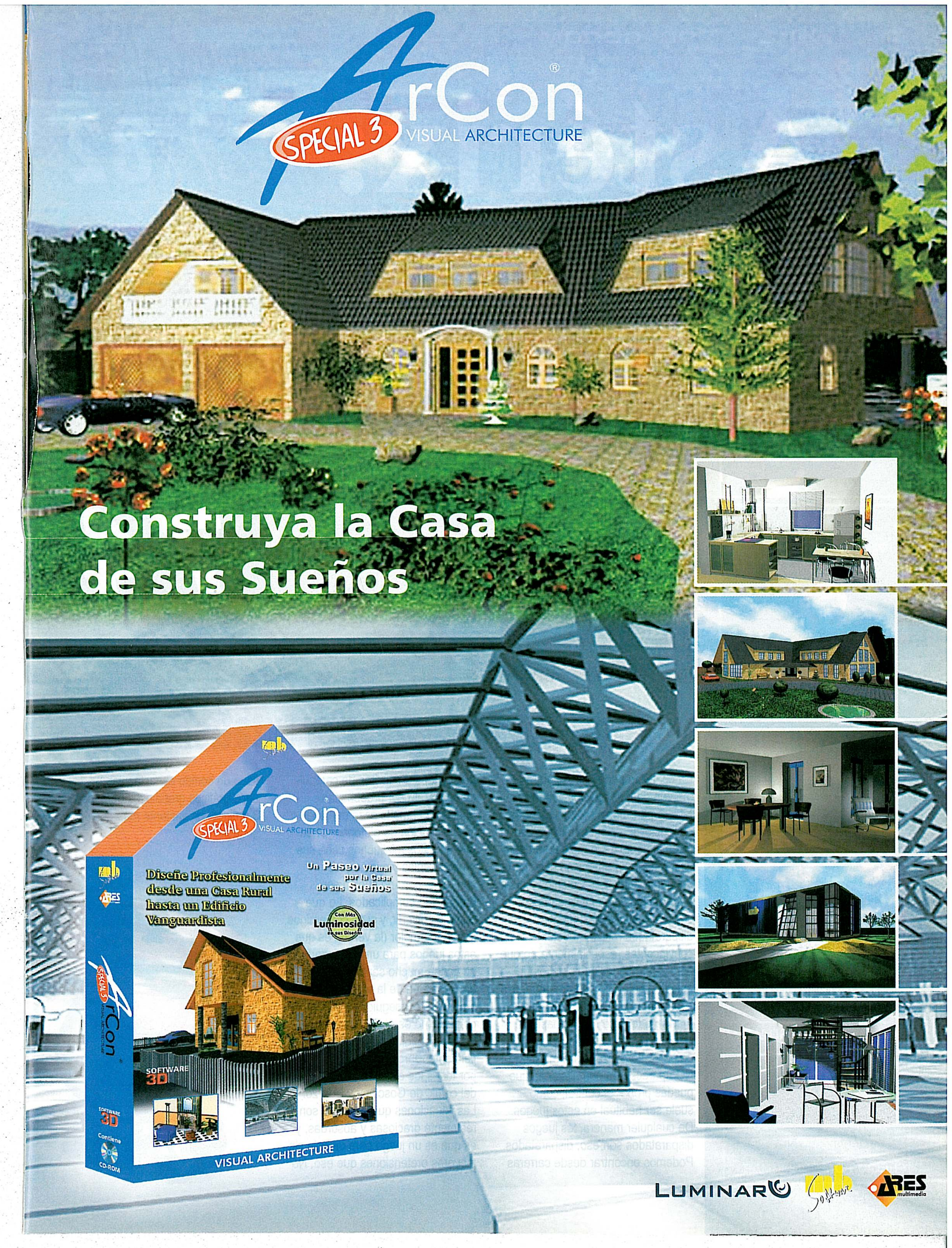
distribuidor: ACCLAIM

DREAMCAST

9.990 pts

Con una tónica diferente y novedosa llega para tu Playstation Crazy Taxi, un divertido e ingenioso juego donde los protagonistas serán uno de los cuatro taxistas mas extraños y pintorescos (y por supuesto locos) que puedas encontrar en toda la costa de California. Nuestra misión será recoger tantos clientes como podamos y llevarlos al destino que nos indiquen en un tiempo límite. Conseguiremos más puntos y más tiempo cuanto mejor y más deprisa llevemos a nuestro cliente al lugar que nos indique
El manejo del taxi es fácil y completo, entre otras opciones podremos dar trompos o activar el turbo, lo que conseguirá facilitarnos mucho la tarea. Jugar es sencillo, pero acabar entre los primeros es realmente toda una odisea, de todas formas siempre tenemos la opción de bajar el nivel de dificultad (añadir más tiempo y disminuir el tráfico). En estas preciosas calles encontraremos casi todo lo que podamos encontrar en una ciudad real, calles saturadas de coches, tranvías, autobuses, camiones, puentes... que darán un impresionante colorido a nuestras partidas.
Gráficamente el juego es muy bueno, apenas apreciamos los polígonos, y las texturas están realmente muy logradas y definidas, las calles de la ciudad están muy cuidadas y son muy realistas. Uno de los mayores defectos que se le pueda atribuir al juego es que el coche jamás se deteriore, pero se llega a comprender cuando nos damos cuenta de que si no sería increíblemente difíoil el conseguir los recorridos marcados.
Los efectos sonoros son buenos, pitidos de claxon (que podremos realizar con uno de los botones), choques, derrapes y un repertorio extenso de voces tanto de los taxistas en cuestión como de los clientes (eso sí, en un perfecto inglés) .
Pero lo realmente nos deja atónitos es la música, completamente en sintonía nos acompañará Offspring, con esas canciones del rock californiano que tanto caracterizan el estilo del grupo y que nos dará marcha y ritmo a lo largo del recorrido. Aparte del modo Arcade, Crazy Taxi también dispone de otros modos de juego donde podremos seleccionar el tiempo que deseamos para realizar la pantalla así como un modo de juego que pondrá a prueba nuestras habilidades de conducción
Sólo comentar como punto y final que prestéis atención a los detalles que tiene el juego, son realmente buenos y graciosos, tanto los comentarios por parte de los clientes que llevamos como algunas acciones que podemos realizar. Un juego de coches bueno, y sobretodo original donde los haya.




ArCon®
SPECIAL 3
VISUAL ARCHITECTURE
Construya la Casa de sus Sueños
ArCon
SPECIAL 3
VISUAL ARCHITECTURE
Diseñe Profesionalmente desde una Casa Rural hasta un Edificio Vanguardista
Un Paseo Virtual por la Casa de sus Sueños
Con Más Luminosidad en sus Diseños
SOFTWARE 3D
VISUAL ARCHITECTURE
Contiene CD-ROM
LUMINAR
ARES multimedia

Astérix: JUEGOS DISPARATADOS

COMENTARIO

gráficos GFX 82

sonido SFX 72

jugabilidad JUG 78

GLOBAL 74

Para picarse con los amigos







PC CD-ROM

MEGA MADNESS Astérix GALENSKAP I KVADRAT

astérix: juegos disparatados

programador: INFOGRAMES

distribuidor: INFOGRAMES

PC·CDROM
Pentium 200
32 MB RAM
Tarjeta de Video 8 MB

PRECIO POR CONFIRMAR

¡otro *party-game*, por tutatis!

En consolas podemos encontrar un montón de *party games*, juegos de tablero para uno o varios jugadores que incluyen diversos minijuegos (normalmente de lo más absurdos e hilarantes) que amenizan el juego y dan lugar a los más violentos piques entre amigos. Los minijuegos que contiene este Astérix: juegos disparatados resultan bastante convincentes, especialmente porque no existen demasiados juegos de este tipo en el PC. Sin embargo, a pesar de su originalidad, el control mediante teclado resulta bastante embarazoso, sobre todo cuando antes de comenzar cada minijuego NO aparece una pantalla en la que puedas probar el control, como suele ser habitual en estos juegos. De cualquier manera, los juegos disparatados son eso, disparatados. Podemos encontrar desde carreras de escudos a carreras de catapultas, pasando por pruebas tan originales como la caza del jabalí o la competición de glotones. Cada uno de estos minijuegos tiene sus propias reglas y sus propios controles, pero no suelen ser demasiado complicados. Lo que prima es divertir, y si es con amigos, mejor que mejor (la verdad es que estos juegos para un solo jugador no tienen mucho sentido). La ambientación de la aldea gala está realmente conseguida, tanto por sus gráficos (no es nada fácil que un personaje bidimensional aparezca fielmente reproducido en 3D) como por todos los elementos extraídos del comic de Goscinny y Uderzo. Las situaciones que presenta son realmente graciosas y absurdas, y es que es un juego para divertir, sin mayores pretensiones que eso. No tiene un sonido espectacular, ni unos gráficos grandiosos pero, con 3 amigos, es bastante más jugable.



COMENTARIO

gráficos GFX 85

sonido SFX 79

jugabilidad JUG 62

GLOBAL

69

No está mal si tienes con quién jugar, además es el único del género para Dreamcast

por Yuna

SONIC SHUFFLE



sonic shuffle
programador: SEGA
distribuidor: SEGA
DREAMCAST
8.990

sonic de *tablero*

¡Por fin un juego de tablero de Sonic! Es una pena que a pesar de incluir varias innovaciones con respecto a sus predecesores (Mario Party, Crash Bash,..) y tener muchos puntos para convertirse en uno de los mejores de su género, las cosas finalmente no han dado el resultado que se esperaba.

Hay dos modos de juego (historia y versus), un tutorial,aunque realmente la mecánica del juego no es complicada en absoluto,y la habitación de Sonic donde podemos ir almacenando todos las imágenes y mini-juegos que vayamos consiguiendo.

El modo historia sitúa a Sonic, Tails, Knuckles y Amy llegando a un extraño lugar donde se les aparece una pequeña hada que les explica que están en el MundoImaginario, donde van a parar los sueños de todo el mundo y que son almacenados en la Piedra Preciosa, que era custodiada por ella y una hermosa mujer con un arpa. Pero un día llegó el malvado Void y rompió la PiedraPreciosa en montones de pedacitos que quedaron esparcidos por el mundo. Tu misión sera recorrer todos y cada uno de los tableros consiguiendo todos los pedazos de Piedra Preciosa.

El sistema de juego es bastante novedoso. A cada jugador se le reparten unas cartas que tienen un número o bien una 'S' o la cara de Robotnik. Las que tienen un número las usaremos para avanzar por el tablero y también en las batallas, donde el enemigo tendrá un número sobre su cabeza y tenemos que sacar un número igual o mayor para vencerle. Podemos usar nuestras cartas, que estarán al descubierto, o usar las de los demás, aunque no sabrás que es lo que te va a salir. También iremos consiguiendo diferentes piedras que nos servirán para entorpecer el avance de los demás o para tener algunas ventajas sobre ellos.

El problema del juego es la escasez de casillas de mini-juegos. Pueden pasar varios turnos sin que ninguno de los 4 jugadores caiga en una casilla de mini-juego, y muchas veces ni eso porque también han incluido los llamados mini-eventos donde si contestas correctamente podrás obtener anillos (o perderlos).

El otro gran problema del juego son las interminaaables cargas. Para realizar cualquier acción tienes que esperar (demasiado) a que cargue, lo que corta costantemente el ritmo del juego y llega a hacerlo tedioso y aburrido, sobretodo si estás jugando solo.

A su favor hay que decir que gráficamente es muy bonito y que tiene un montón de secretos que descubrir que alargarán la vida del juego como son la extensa galería de imágenes o varios personajes ocultos como son Super Sonic, Big, Nights y algunos más.

En definitiva un juego que podría ser muy entretenido si no fuera por los pocos mini-juegos y las eternas cargas, dos fallos que destrozan por completo la mecánica de los Party Games. Recomendable sólo si eres un fan de Sonic o si tienes hermanos o amigos gorrones con los que jugar. Para un solo jugador se puede hacer muy aburrido.

BANJO-TOOIE

COMENTARIO

gráficos GFX	96
sonido SFX	90
jugabilidad JUG	99
GLOBAL	96

Bestial



oso y pájaro, *otra* vez

banjo-tooie

programador: RAREWARE

distribuidor: NINTENDO

NINTENDO 64
expansion pak
rumble pak
1-4 jugadores
guardado en cartucho

12.490

Si trataras de explicarle a alguien que te has pasado casi 40 horas jugando a un juego cuyo protagonista es un oso que lleva a un pájaro en la mochila, probablemente te tomaría por loco. Tratar de explicar racionalmente el desarrollo de Banjo-Tooie es poco menos que imposible sin hacer referencia a su origen: Banjo-Kazooie, un juego que, junto a Mario64 y Donkey Kong 64, elevó el género de las plataformas a niveles de excelencia. Banjo-Tooie conserva el sistema de juego original de Banjo-Kazooie, es decir, aprender una serie de movimientos que podemos realizar con el oso (Banjo) y con el pájaro (Kazooie), con la salvedad de que ahora Banjo podrá ir por un lado y Kazooie, en vez de estar confinado en la mochila del oso, podrá revolotear a sus anchas por el vasto mundo que le han diseñado los genios de Rare. Ahora el número de movimientos es mucho mayor y el juego está salteado con fases en primera persona de un aspecto imponente. El resultado: mucho más humor, mundos mucho más grandes, mucha más variedad en puzzles y movimientos, alta resolución y varios modos multijugador que no son de relleno. El juego comienza en el punto que acababa el original, con la bruja Gruntilda sepultada bajo una roca cerca de casa de Banjo. Klungo y las hermanas de la bruja se encargan de resucitarla para que Gruntilda lance un hechizo sobre la casa del oso melero, que acaba con la vida del topo Bottles (¡en una escena repleta de buen humor!). Esta es la historia que sirve de excusa para volver a viajar por el mundo del oso y del pájaro otra vez.

Y, de verdad, si piensas que nunca vas a jugar en un equipo de fútbol maya o que los «deathmatch» con aves zancudas como armas de asalto no existen, tienes que echarle un vistazo a este juego y curarte de espanto. Una verdadera joya para puristas.





ドカン
DOKAN
GELION
ARES
INFORMATICA S.L.
REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

SKIES OF ARCADIA

por Yuna

un *barquito* de cáscara de nuez



skies of arcadia

programador:
SEGA

distribuidor:
SEGA

DREAMCAST

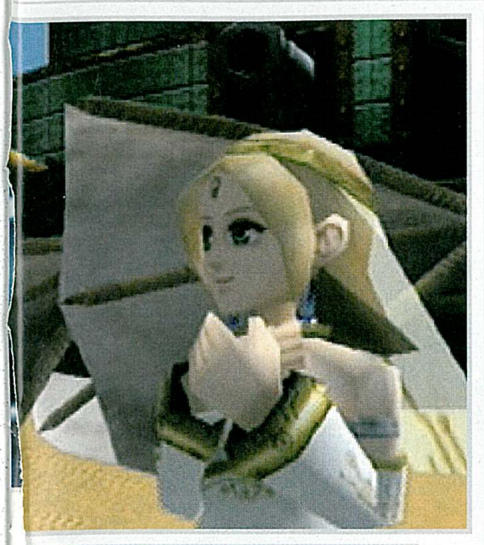
8.990 pts

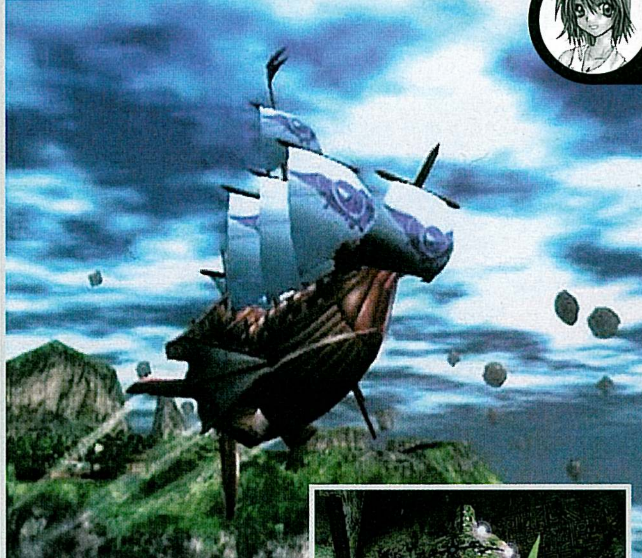
Apenas ha dado tiempo para disfrutar del genial Grandia 2 con el que Sega nos obsequió hace un mes y ya tenemos aquí otro gran rpg que satisfará a los exigentes aficionados a este género. Si bien algunos dirán que el juego peca un poco de falta de originalidad en su argumento hay que decir a su favor que la trama está muy bien llevada y engancha.

En Skies of Arcadia todo el mundo conocido está compuesto por islas que flotan en el aire y para moverse de un sitio a otro se necesitan barcos voladores. La historia comienza mostrándonos una joven que es perseguida por un gran navío armado. Consiguen atraparla y su intención es llevarla en presencia de la emperatriz. En ese momento el barco es abordado por unos piratas que echaran por tierra sus planes. Tomando el papel de Vyse, y siempre acompañado por Aika, su amiga de la infancia, rescataréis a la joven llamada Fina. A partir de ahí comienzan las aventuras del protagonista que le llevarán a enfrentarse a un imperio para salvar el mundo. Como consecuencia de la peculiar situación del mundo, para desplazarnos de un sitio a otro contaremos desde el principio del juego con un barco volador, que podremos ir mejorando a lo largo del juego, lo que nos permite movernos por el mapa libremente.

El sistema de combate es por turnos, que para algunos puede resultar aburrido, sobretodo teniendo en cuenta la agobiante cantidad de combates en los que nos veremos envueltos. Como novedad presenta







COMENTARIO

gráficos

GFX 96

El mundo de Arcadia es precioso y los personajes están bien definidos y tiene gran cantidad de expresiones faciales. Gran trabajo el que han realizado en este aspecto.

sonido

SFX 90

La música está muy lograda y queda muy bien pero los efectos de sonido no llegan a la altura de la banda sonora.

jugabilidad

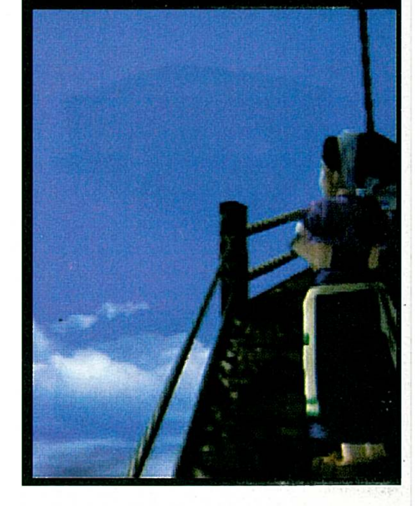
JUG 89

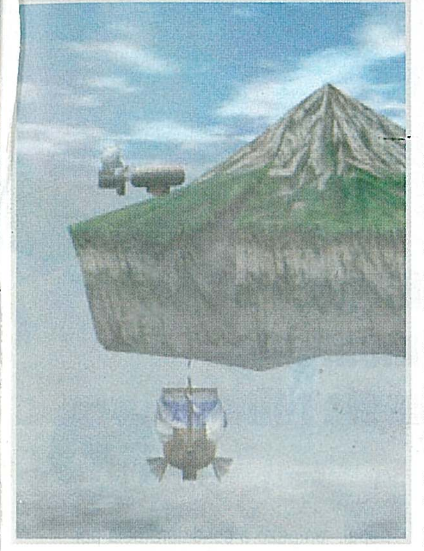
Es fácil acostumbrarse al sistema de juego, pero los combates podrían ser más rápidos.

GLOBAL

91

Skies of Arcadia es un RPG que ningún amante del género que tenga una Dreamcast debe dejar pasar. El mundo de Arcadia añade un sabor especial a una historia un tanto típica en principio, que al añadirle un aspecto gráfico impecable, hacen de este juego una compra más que interesante.





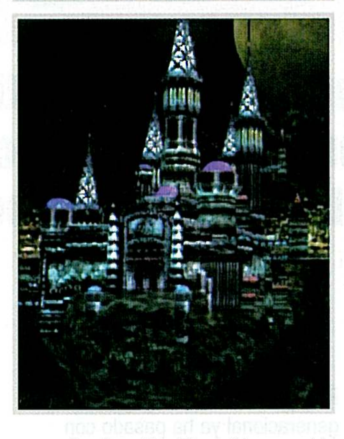
un original sistema de magia y ataques especiales, basado en los Puntos de Espíritu que podremos controlar con una barra que se irá llenando a lo largo de la batalla, esos puntos son los que nos permitirán hacer SuperMagia y los hechizos. Para aprender estos hechizos deberás unas piedras de diferentes colores que te permitirán dar atributos elementales a tus armas (hielo, agua, etc...) y cuantos más puntos de experiencia ganes con un color seleccionado, antes aprenderás los hechizos de ese elemento. Aun así el repertorio de estos es muy escaso, pero el juego suple esa carencia con las diferentes SuperMagias que tienen cada uno de los personajes. En ciertos momentos de la historia cambiaremos, de combatir cuerpo a cuerpo, a combatir con nuestro barco enfretándonos a un buque enemigo. Al principio del combate nos darán varias opciones como quedarse detrás del enemigo, adelantarle, etc... que decidirán en gran medida cómo se desarrollará el combate.

El apartado gráfico es probablemente el más destacable del juego. No cabe duda de que han tomado especial interés en que el juego resultase espectacular, pues todo él parece una película. Gracias a la bien aprovechada capacidad grafica de la Dreamcast, han conseguido que Arcadia sea un inmenso mundo lleno de colorido que hará las delicias de los jugadores con unos fondos poligonales muy bellos, unos personajes y escenarios casi perfectos, y unas texturas muy suaves y detalladas. Cuando estás en el cielo, volando de un sitio a otro, podrás disfrutar de un paisaje increíble. Se ve perfectamente cada isla con su diferente y abundante vegetación y los techos de las casas de las ciudades .

Los personajes están muy bien animados, muestran un tamaño considerable en todo momento y rara vez se verán fallos de perdida de polígonos . Además les han dotado de gran expresividad y en sus caras podremos ver reflejados todo tipo de sentimientos dependiendo de la situación. La cámara acompaña bastante bien los movimientos del protagonista, aunque de vez en cuando nos encontraremos mirando a una pared completamente desorientados.

La banda sonora está muy bien, en ningún momento es estridente o desagradable y la instrumentación está muy conseguida. Pero a veces la música, especialmente en algunas mazmorras, no pega en absoluto con la situación El sonido no está mal, las exclamaciones de los personajes aderezan las conversaciones y junto con las expresiones faciales, les da mucha vida. Quizás no son todo lo buenos que cabría esperar pero cumplen su misión perfectamente.

A todo esto hay que añadirle el gran trabajo que han realizado con la traducción al castellano, lo que se agradece mucho, porque así no nos perderemos ni un detalle del argumento del juego. Además hay unas cuantas mini aventuras que alargaran un poco más la vida del juego para aquellos a los que estos dos GD's le sepan a poco. La mezcla de unos maravillosos gráficos y una buena banda sonora, combinada con un mundo y unos personajes interesantes hacen que tenga todo lo necesario para convertirse en uno de los mejores lanzamientos para la consola de Sega en este año.



nuevas consolas

Tras la larga monarquía de Playstation a quien sólo Nintendo 64 a marchas muy forzadas plantaba cara, ha llegado el momento, de nuevo, de entablar las disputas por ser la nueva consola reina.

por Joe











Ya tenemos 2, faltan 3

Pero tranquilos, pues este relevo generacional ya ha pasado con anterioridad y de lo que sí podemos estar seguros es que, si bien nos tendremos que gastar de nuevo los ahorros que durante tanto tiempo nos ha costado recaudar, este cambio nos conllevará un salto cualitativo enorme y muchísimas horas ante nuestra nueva consola, embriagados con los gráficos y sonidos que sólo las nuevas tecnologías pueden producir, dejando a la altura del betún los efectos que hacían las viejas consolas ya obsoletas y desfasadas.

Y si ya disponéis de alguna de las nuevas maravillas tecnológicas, no vendrá mal enterarse qué tal están las otras.

Los viejos del lugar aún recordamos la vieja NES, la Master System de Sega, la dorada y posterior época de la Megadrive y la Super Nintendo, acompañadas por la Neo-Geo y la inmortal Game Boy que en aquella época empezaba su eterna vida que hoy en día parece ya acercarse a su fin o a su nueva evolución, debido a la Game Boy Advance.

Y después vino la también excelente época de Playstation, Nintendo 64 en la que algunas consolas como Saturn, Jaguar o 3DO también coexistieron con distinta suerte.

Ésta época que ahora se apaga en donde la débil PSX se impuso a la poderosa, pero limitada por el tema de los cartuchos, Nintendo 64, y en donde la Game Boy pasó a ser la Game Boy Color.

Pero miremos al futuro cercano pero también al presente pues la Sega Dreamcast y la Playstation 2 ya están aquí, siendo las venideras la Xbox de Microsoft y la Game Boy Advance y la Gamecube, ambas de Nintendo.

Dreamcast de Sega

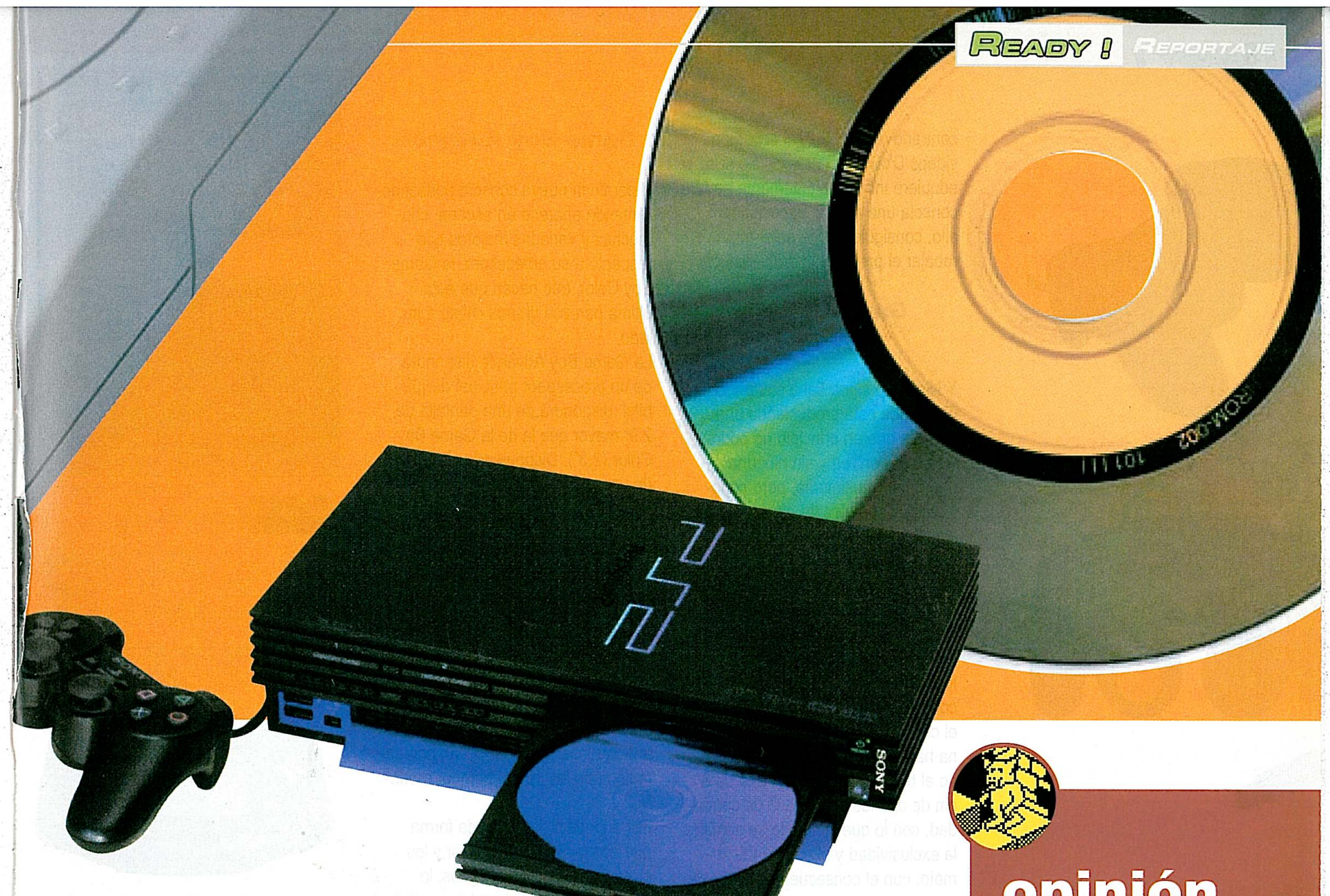
La Dreamcast desembarcó hace ya tiempo y a pesar de que, sobre el papel, empezó a considerársela por su tecnología, no tan potente como sus competidoras, nos está deleitando con una gama de videojuegos muy amplia y muy entretenida además de la novedosa, para una consola, capacidad de conexión a la red.

Y aunque su potencia comparada con las otras no es mucha cosa lo compensa, y por mucho, con su amplio abanico de juegos muchos de los cuales son auténticas joyas del mercado lúdico.

Tanta luz parecería esperanzadora y la Dreamcast podría en verdad ensoñarnos sino fuera por la decisión de la misma Sega de dejar de fabricar su máquina para dedicarse, en exclusiva, al desarrollo de juegos para todas las plataformas.

Playstation2 de Sony

Le llega el turno al nuevo peso pesado, por el momento, de las consolas: La Playstation 2, cuyo



precio desorbitado y su falta de efectivos, tanto de videojuegos, como en un principio de consolas, por insuficiencia de fabricación, no parece haber afectado a su número de ventas, pues Sony cuenta con miríadas de fanáticos que tan buenos ratos han pasado con la PSX o la PSOne y que pretenden hacer lo mismo con la nueva.
Sin embargo Playstation2 es un auténtico monstruo del cual se quejan numerosas casas de desarrollo de juegos, pues exige un conocimiento a muy bajo nivel de programación y ellas estaban acostumbradas a manejar potentes y sencillas herramientas de creación. Esto, sin embargo, es sólo un escollo temporal pues no es algo que no se pueda superar o a lo que los programadores no puedan acostumbrase.
Otro dato muy singular es que se han vendido, sobretodo en Japón, bastantes más consolas que juegos, lo cual es el causante de su elevado precio.

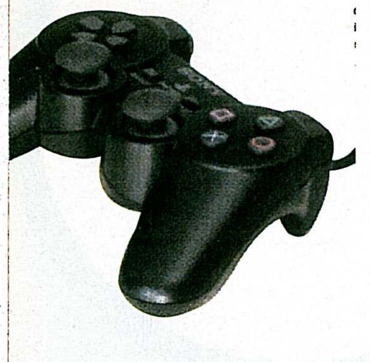
PS2 dispone de unas excelentes características, como una velocidad de proceso de 300 Mhz, lo que le confiere la posibilidad de mover entre 30 y 75 millones de polígonos por segundo en una resolución máxima que variará entre 640x480 y 1280x1024 pixeles.
Sin embargo a pesar de la nueva moda de poner 4 puertos para pads, PS2 sólo dispondrá de 2, sin contar tampoco, en un principio, de conexión a Internet.
La gran ventaja de la PS2 es su DVD que permite además de una gran capacidad de memoria para almacenar juegos, el visionado de películas en este formato.

Xbox de Microsoft

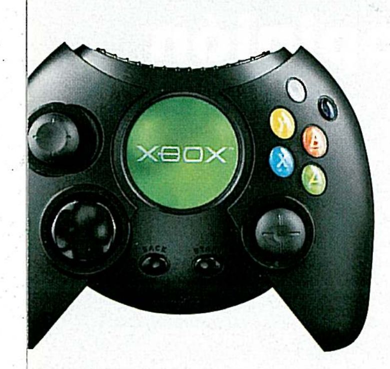
Microsoft inicia su camino en el duro mundo de las consolas con su Xbox, pero no nos dejemos engañar el mero hecho de su inexperiencia en ese campo no nos debe engañar pues Microsoft tiene bastante experiencia en cuanto a software lúdico pues no en vano sus programas en PC son auténticos mitos.La Xbox parte de una estructura y componentes de PC de última generación pero optimizados para su uso en juegos lo cual hace prever que sea la consola más potente de todas las que hay en el mercado. No en vano su velocidad de proceso es de 733 Mhz, tiene 64 megas de RAM y dispone de una tarjeta gráfica nVidia con unidad de proceso de gráficos que, por sí sola funciona a 250 Mhz. Todo este galimatías de datos nos conduce a unas cifras de escándalo, comparadas con las otras consolas, pues la Xbox es capaz de mover entre 100 y 125 millones de polígonos por segundo, según las texturas y los efectos gráficos que vaya a usar, todo ello en una definición de 1920x1080 pixeles, además de soporte para televisión de alta definición. Dispondrá asimismo de un disco duro de 8 GB para descargar de la red todo aquello que gustemos.
Usará DVD como soporte pero, al

opinión

Ahora, más que nunca, el baile de cifras que representan las características técnicas de las consolas no sirve para nada. No es por desprestigiar a los fanáticos de los números (ni al autor de éste reportaje), pero sí a aquellos que se piensan que unos buenos gráficos y un buen sonido son lo que hacen a un juego grande. A los juegos les hace grande su jugabilidad. Punto. Los aficionados a los videojuegos no somos tan tontos como para caer en la trampa de los MHz, de los bits, de los millones de polígonos o de cualquier parafernalia técnica que nos intenten meter. Tras mucho jugar, sabemos qué es lo que realmente vende las consolas: los juegos. Y yo no me voy a comprar una «Caja-X» porque quiero jugar al Luigi's Mansion, y éste no va a salir para esa plataforma, por muchos ceros que acumule en su cuenta particular de polígonos. De la misma manera, me tendré que agenciar una «Estación de Juegos 2» si quiero jugar al GT3. No hay vuelta de hoja. Yo ya sé de quién esperar los mejores juegos, así que no me voy a romper la cabeza mirando numeritos.









▲ *A excepción del mando de la Playstation 2, que mantiene el Dual Shock original de la PSX, todas las demás consolas presentan diseños novedosos intentando lograr una mayor ergonomía.*

contrario que la PS2, el acceso a videos DVD sólo será posible si se adquiere independientemente de la consola una mando especial para ello, consiguiendo de esta forma rebajar el precio final de la consola.

GameCube de Nintendo

Y Nintendo sigue fiel a sus principios, pues está produciendo una consola que en principio no podrá ser usada en red y sin ninguna capacidad multimedia, pero conociendo a los fieles de nintendo, sus excelentes juegos y su gran prestigio en el mercado de las consolas muchísima gente considerará esta consola como un acierto y una auténtica joya.

Lo que más cabe destacar es su formato, pues si con Nintendo64 cometió el gran error de confiar en el cartucho, con esta nueva máquina han saltado al disco digital pero no al típico, sino a uno propio de 8 cm de diámetro, de 1.5 G de capacidad, con lo que Nintendo se confiere la exclusividad y el control del formato, con el consecuente control de la piratería.

La Gamecube tendrá como CPU un chip PowerPC manufacturado por IBM con el nombre clave de «Gekko» y que funcionará a 485 Mhz, seguirá disponiendo de las cuatro entradas para mandos que tan buena fama le dio a la Nintendo64 y podrá mover entre 6 y 12 millones de polígonos por segundo los cuales se calcularán y crearán con una GPU que funcionará a 162 Mhz, manufacturada por ATI y que ha recibido el nombre de «Flipper», todo esto según los últimos cambios presentados en el E3.

Dispondrá asimismo de una cantidad ingente de efectos gráficos sólo comparables con la Xbox pues la Dreamcast se queda muy corta y la PS2 se queda ligeramente por debajo.

Sin embargo no dispondrá de conexión a Internet y por razón del soporte del disco de 8 cm. No podrá ser usada como vídeo DVD ni tan siquiera para escuchar CD normales de música.

Game Boy Advance

Y por fin la nueva consola portátil de Nintendo aparece en escena, con muchas y variadas mejoras con respecto a su antecesora, la Game Boy Color, que hacen que ésta última parezca un mal chiste a su lado.

La Game Boy Advance dispondrá de un procesador principal de ¡32 bits!, dispondrá de una pantalla de 2.9" mayor que la de la Game Boy Color (2,3"). Disponiendo, por tanto, de una resolución de 240x160 y de una gama de más sesenta y cinco mil colores de los cuales podrá usar simultáneamente 511 o 32768 en pantallas estáticas.

No contentos con el magnífico subidón de calidad gráfica, podrá, con el mismo número y clase de pilas que su predecesora, la Game Boy Color, ofrecer a su usuario ni más ni menos que 20 horas de entretenimiento seguido, en comparación con las 10 del anterior modelo.

Por supuesto de la misma forma que con la Game Boy Color y los otros modelos más antiguos, la Game Boy Advance podrá usar los cartuchos de sus hermanas menores, aunque, como es lógico, los cartuchos exclusivos de Game Boy Advance no servirán para las viejas Game Boy.

No conformes con esto la Game Boy Advance podrá ser conectada a la Gamecube para jugar a través de ella, cosa bastante innovadora y revolucionaria.











GAME BOY ADVANCE

- CPU
  32-Bits
- Pantalla
  2.0" TFT pantalla antireflejo
- Resolución
  240x160
- Colores
  65.535/512 simultaneos/ 32.768 en BMP
- Tamaño
  144x82x25 mm.
- Peso
  140 g.
- Pilas
  2 AA
- Autonomía de juego
  20 horas
- Soporte
  Cartucho, compatible con los de GB Color y Game Boy

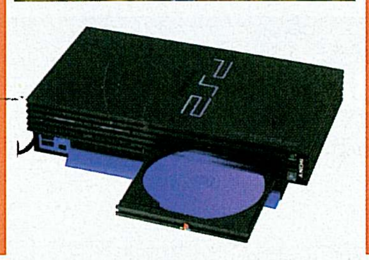




XBOX

- Velocidad
Pentium III a 733 Mhz, transferencia de 6.4 GB/s
- Memoria
64MB
- Soporte
2-5xDVD standard, sin opción de vídeo DVD al principio
- Gráficos:
Entre 100 y 125 millones de polígonos por segundo/GPU 250 Mhz
- Texturas simultáneas
4/compresión de 6:1
- Resolución
1920x1080/HTV
- Sonido
250 canales normales, 64 3D. MIDI+DLS
- Puertos para pads
4
- Conexión
100 BMP Ethernet
- Disco duro
8 GB





PS2

- Velocidad
300 Mhz/ transferencia de 3.2 GB/s
- Memoria
38MB
- Soporte
4xDVD standard, con opción de vídeo DVD desde un principio
- Gráficos
de 30 a 75 millones de polígonos por segundo a 150 Mhz
- Texturas simultáneas:
1 sin compresión
- Resolución:
640x480 a 1280x1024
- Sonido:
48 canales
- Puertos para pads:
2





NINTENDO GAMECUBE

- Velocidad
485 MHz/ transferencia de 3.2 GB/s
- Memoria
24MB /A-memory 16 (100MHz DRAM)
- Soporte
Disco de 8 cm de diámetro (1.5GB)
- Gráficos
De 6 a 12 millones de polígonos por segundo en condiciones reales de juego. GPU 162 MHz
- Texturas
Descompresión de texturas S3TC
- Sonido
64 canales ADPCM, 48 KHz
- Puertos para pads
4






Dreamcast

- Velocidad
200 Mhz / 360 MIPS / 1.4 GFlops
- Memoria
26MB (16MB RAM + 8MB video +2MB sonido)
- Soporte
GDROM, un CD con capacidad de 1GB y con velocidad de lectura de 12x
- Gráficos
más de 3 millones de polígonos por segundo
- Sonido:
64 voces 3D
- Puertos para pads:
4
- Modem interno
56.6 Kbps


Yoshi's story

¿QUÉ SE ESCONDE TRAS LA NUEVA

FZERO maximum velocity

Un sector dominado por Nintendo

Desde los comienzos de las máquinas electrónicas portátiles, **Nintendo** mantuvo una posición de privilegio gracias a las famosas **Game&Watch**, unas máquinas del tamaño de un monedero con un display de cuarzo líquido, que acabaron suplantando a otras de variado diseño y menor portabilidad. Pero estas máquinas no funcionaban aun con cartuchos, sino que incluían 1 ó varios modos de juego entre los que se podía elegir, normalmente variando sólo la dificultad. Sin embargo, la sorpresa se produjo en el año 1989 cuando vio la luz la **Gameboy**, que permitía introducir en ella cartuchos con contenidos diferentes, y se convertía así en una "consola", capaz de correr distintos juegos de un catálogo que iba a crecer sin parar hasta nuestros días.

Compañeras de promoción

Pero que nadie piense que **Gameboy** ha corrido en solitario durante todo este tiempo. Muchas otras consolas portátiles, algunas de ellas de una calidad MUY superior, han abandonado la carrera intentando seguir su estela. La mayor rival de **Gameboy** fue, en su época y en nuestro país, **Game Gear**, de SEGA, una portátil a todo color y con una resolución mucho mayor. A pesar de poder ampliarse con accesorios tales como un convertidor **Master-Gear** (para jugar en la GG con los juegos de la Master System) o un sintonizador de TV (para ver la tele en su minúscula pantalla color) no soportó el tirón de la avalancha de licencias que había conseguido Nintendo para su consola. Otra gran competidora fue la **PC Engine GT** (o Turbo-Express) una maravilla de 16 bits que utilizaba los mismos cartuchos (Hu-cards)


Super Mario Advance


Super Mario Advance

Junio del 2001. Este mes quedará en la memoria de muchos como el mes en el que apareció en nuestro pais Gameboy Advance. ¿Tendrá el mismo éxito que sus predecesoras Gameboy, Gameboy Pocket y Gameboy Color?. Hay muchas razones para suponer que la nueva maravilla de Nintendo va a engullir literalmente el mercado de las portátiles.


Kuru Kuru Kururin



Mr. Driller


Castlevania: Circle of the Moon

GAME BOY ADVANCE™

¿CONSOLA PORTÁTIL?

por Ricar González

que su hermana mayor, la **Turbo Grafx16** de NEC. Ni siquiera se distribuyó en nuestro país. La **Lynx**, de ATARI y, posteriormente, la **LynxII**, otra consola con gráficos de 16 bits y algunos juegos de gran calidad, cayeron en el olvido. Actualmente sobreviven 2 pequeñas consolas sin mucha difusión en nuestro país: **Neo Geo Pocket** de SNK y **Wonderswan**, de BANDAI: ambas de una calidad más que notable y muy reconocidas en Japón. Aún así, no sería de extrañar que palidecieran hasta la extinción con la llegada de la **Advance**. El único punto negro en la carrera de **Nintendo** fue cuando presentó, en 1995, la **Virtual Boy**, un extraño artefacto que pretendía ser una portátil en 3D y que no llegó a salir de japón. El aparato constaba de un mando y un visor estereoscópico (parecido a un visor de diapositivas). Entre sus juegos había una versión de **Mario's Tennis**, por lo visto de una calidad más que aceptable. Una pena, pues.

Son muy listos

Y es que **Nintendo** las tiene todas consigo. No sólo ha conseguido rejuvenecer progresivamente su tradicional **Gameboy** haciéndola más pequeña e incorporándole color, sino que la ha mantenido viva con el mayor catálogo de juegos visto jamás para una consola hasta la llegada de **Gameboy Advance**. Llegados a este punto, **Nintendo** decide que su nueva máquina mantiene la compatibilidad con los cartuchos de la antigua, lo que hace que la **Advance** sea no ya atractiva, sino casi imprescindible para todos los jugones del mundo. Echemos un vistazo a sus características técnicas: CPU RISC de 32 bits, otra CPU para la compatibilidad con **Gameboy Color**, 32.000 colores, pantalla TFT, multijugador con cable link, puerto de infrarrojos, posibilidad de convertirse en un mando de **Gamecube**... bueno, todo esto es maravilloso, se trata sin duda de una máquina prodigiosa pero,


Golf Master


Megaman EXE



Super Dodge Ball Advance


Game Gear de SEGA

se quedaron a mitad camino

...y no por ser precisamente malas. Es curioso que la única consola monocroma (Gameboy) sea la superviviente, la que se ha ganado al mercado, especialmente si tenemos en cuenta que las caracerísticas técnicas de las demás portátiles son impresionantes. Bajo estas líneas, las únicas que aún aguantan el tirón, *Neo Geo Pocket* y *Wonderswan*.


Neo Geo Pocket de SNK


Wonderswan, de BANDAI


NEC Turbo Express (o PCEngine GT)


ATARI Lynx (arriba) y LynxII (abajo)


NINTENDO Virtual Boy

¿y los juegos? ¡Ay! ¡Lo peor de todo es que los juegos son el punto fuerte de **Gameboy Advance**!

Todos para una y una para todos

Todos los desarrolladores van a trabajar para la **Advance**. Y cuando digo todos me refiero a eso: a todos. A los que han convertido a la **Playstation** en líder de mercado: Square, Capcom, Konami. A los que han encumbrado a la **Nintendo 64**: Rare, Iguana, Camelot. A la propia **Sega**. Lo que quiero decir es que la nueva portátil tendrá todo aquello que los jugones aprecian: tendrá Zeldas, Turoks, Donkey Kongs y Marios coexistiendo pacíficamente con Drivers, Medievils, Finalfantasies y Solid Snakes. ¡Si incluso tendrá a Sonic, algo impensable hace tan solo unos años!. Por eso se convertirá en una consola universal. Una consola para todos.

Juegos y más juegos

La salida de la **Gameboy Advance**, prevista para el 22 de este mismo mes, se verá acompañada, por parte de Nintendo, del **Super Mario Advance**, un remake del Super Mario Bros 2 y el Mario Bros original (algunos esperábamos un nuevo Mario...), el **F-Zero Maximum Velocity**, versión del vertiginoso arcade de carreras de SNES y N64 y del **Kuru-Kuru-Kururin**, un puzzle de acción en el que controlamos una nave (yo diría un palo) que va girando incontroladamente por pasadizos llenos de obstáculos. Pero, si bien los primeros juegos oficiales no son tan revolucionarios como en su dia lo fueron el **Super Mario World** original o el **Mario 64**, las primeras licencias de third parties se encargan de equilibrar la balanza con títulos de la talla de **Rayman Advance**, **Top Gear GT**, **Krazy Racers** o **Castlevania: Circle of the Moon**. Pero lo mejor está aún por llegar: **Mario Kart Advance**, **Breath of Fire**, **Street Fighter II X Revival**, **Final Fight One**, **SabreWulf**, **Diddy Kong Pilot**, **Silent Hill**.. la oferta es interminable. Sin embargo aun nos quedan algunas dudas sin resolver sobre la pequeña joya de **Nintendo**, sobre todo en lo referente a qué nuevos juegos nos vamos a encontrar (sólo de pensar en un nuevo Zelda se me cae la baba), pero la verdad es que **Nintendo** no es muy locuaz al hablar de sus proyectos. Siempre prefiere callar y sorprender que dar mucho bombo a un proyecto que tal vez no se realice, lo cual a mí me parece fantástico.

Otras maneras de jugar

Si alguien ha probado **Mario Kart 64** o **Mario Tennis** con 4 jugadores, seguro que se ha dado cuenta que las horas








La evolución de Gameboy a través de los años (1989-2001)

...y los primeros juegos son:








F-Zero Maximum Velocity es la continuacón de la saga de carreras espaciales producida por Miyamoto, el genio de los videojuegos Nintendo. Esta versión es casi idéntica a la aparecida originalmente para SuperNES, haciendo uso intensivo del modo 7 de la Gameboy Advance. Tu objetivo será acabar el primero en las una serie de carreras futuristas donde vale todo: golpear a los rivales haciendo las más diversas piruetas, tirarlos al vacío, etc... pero sin armas. Por ello es esencial elegir bien la nave con la que competir, que sea resistente si lo que queréis es acabar la carrera con vida, o veloz y frágil si confiáis en vuestras dotes de conducción.

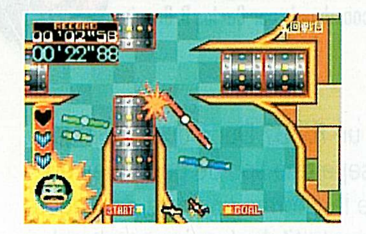
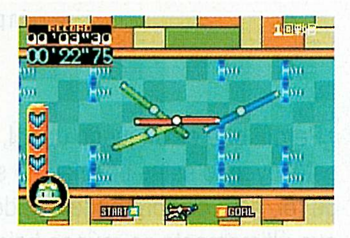







Super Mario Advance puede engañar a algunos al principio: no es un juego exactamente nuevo; se trata de un remake de Super Mario Bros2 de NES, el que fuera uno de los títulos más discutidos de la serie para la 8 bits de Nintendo, y además incluye una versión del clásico original Mario Bros (sí, ese en el que aparecían las tortuguitas, había que darles la vuelta y tirarlas sin poder salir de la pantalla...). De todas maneras, verlo en acción es toda una experiencia ya que su aspecto gráfico ha mejorado una barbaridad, y conserva toda su jugabilidad intacta. Una excelente manera de revivir dos clásicos.



Kuru Kuru Kururin, el juego del palo (en realidad es una nave) las tiene todas consigo para convertirse en el primer *puzzler* de calidad para la pequeña consola. Podremos elegir la trayectoria del palo (perdón, de la nave) pero no su giro, a no ser que consigamos el item adecuado para ello. De esta manera seguro que chocamos con todas las paredes posibles antes de aprender a controlar el juego, que promete ser de lo más adictivo. Original, por lo menos, sí que es.

pasan más rápido en las partidas multijugador. Eso es inevitable. La nueva consola de **Nintendo** ha aprendido mucho de lo que ha sido una de las mayores virtudes de **Nintendo 64**: las partidas a 4 bandas. El cable link diseñado por la compañía japonesa dispone de una especie de hub con entradas adicionales para permitir partidas multijugador. Esto, aparte de romper el estereotipo del jugador de videojuegos freak y autista, es toda una garantía de éxito para la consola: si las compañías contemplan esa posibilidad desde el principio, entonces podemos esperar que, con toda seguridad, desarrollen títulos que hagan uso de esa capacidad. De la misma manera, **Nintendo** ha afirmado que la **Gameboy Advance** puede conectarse a la **Gamecube** y funcionar como un mando adicional con un display independiente: algo así como lo que ocurre con la **VMS** de **Dreamcast**, pero con un display mucho mayor, en color y con sonido. Promete mucho: imagínate volando en un escuadrón de naves (de Starwing, por ejemplo) recibiendo un mensaje de otro jugador en una comunicación cerrada, mientras le ves y le oyes en tu Gameboy Advance. Alucinante. Por otro lado, parece ser que también será posible descargarse juegos y actualizaciones mediante un teléfono móvil conectado a la consola. Queda claro que las posibilidades de esta nueva portátil la convierten en una pequeña maravilla. Sólo falta por saber si alguna compañía se atreverá a desafiar el quasi-monopolio de **Nintendo** con otra consola portátil, aunque visto el panorama, la cosa parece bastante difícil. No sé, ¿vosotros qué creeis?.

RPG freaks

Bienvenidos a RPG freaks, una sección fija de Ready! en la que, mes a mes, veremos todo lo referente a los juegos de rol y su mundo en consolas y ordenadores. Nos acercaremos a las grandes novedades antes de que lleguen a nuestro país, tanto las japonesas como las occidentales, al igual que veremos en profundidad esos grandes juegos de rol que por una razón o por otra, nunca aparecieron en nuestro país.

sección coordinada por Carlos B. García

¿Pero... qué es un juego de rol, un RPG? Dudo que nadie que esté leyendo estas páginas no sepa qué tipo de genero es el de rol, pero os sorprenderíais de la enorme tipología de juegos que últimamente se reúnen bajo este título. Los juegos de rol son muy distintos entre sí, principalmente si su origen es occidental u oriental. La concepción de juego es muy distinta entre ambas culturas, y mientras que los japoneses se han especializado en las consolas (o al menos, eso es lo que más obtenemos en Europa), el mercado occidental de rol esta más enfocado al PC. A continuación, a modo de guía, veremos una a una las distintas tipologías de juego de rol que existen, junto a algunos de los títulos mas emblemáticos de cada uno.



La película juego

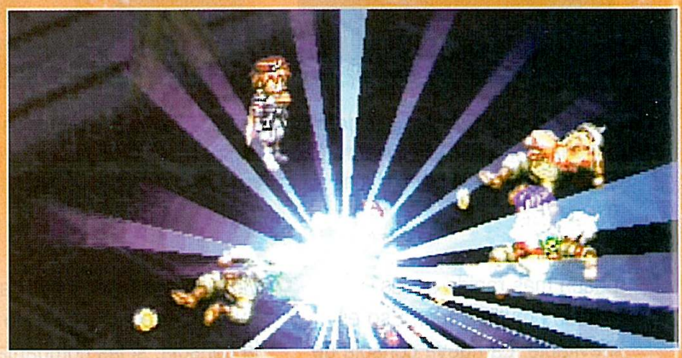
Sin duda el tipo de juego más extendido entre los de rol hoy en día. Principalmente, es de origen japonés, y se trata de juegos en los que la historia lo es todo. La idea es que te ocupes de encarnar a unos personajes ya hechos, sobre una historia bien desarrollada a la que sólo deberemos seguir de manera lineal. La auténtica diversión de estos juegos es descubrir qué misterios rodean a los personajes, o qué oscura fuerza esta amenazando al mundo. Sus relaciones, actuación y comportamiento serán precisamente como los protagonistas de una película o serie. Hay cientos de títulos de este estilo, dentro del que se incluyen juegos como el Grandia, Wild Arms o la saga más conocida de la historia de los juegos de rol, Final Fantasy.













El action RPG







Estos juegos se encuentran a medio camino entre un arcade y un juego de rol. La principal diferencia con un juego de rol tradicional es que tanto los combates como el movimiento por el mundo se realizan a tiempo real, y será tu habilidad la que influirá en el resultado de los mismos. A pesar de todo, los personajes subirán de nivel, mejorarán sus características y conseguirán nuevas técnicas, como si se tratase de un puro juego de rol. Los juegos de este tipo, son tradicionalmente de origen japonés, donde son además más comunes, como el recientemente aparecido Evergrace o incluso el mismo Castlevania (¿?-R).

El juego en primera persona.

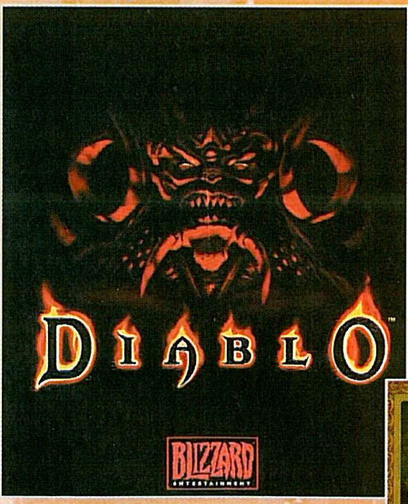
El género de juego de rol en primera persona es uno de los pioneros, con títulos tan emblemáticos como el Eye of the Beholder, Ishar o Bloodwych. Principalmente, se tratan de juegos para ordenador, haciendo muy pocas incursiones en las consolas. En estos juegos, nos encontramos por norma general en una enorme mazmorra o ciudad, la que veremos en primera persona y por la que nos moveremos paso a paso. En estos juegos los enigmas son constantes, y deberemos resolver una gran cantidad de ellos si esperamos finalizarlos con éxito. Por desgracia, hoy en día son cada vez menos frecuentes, aunque de vez en cuando nos llevamos una grata sorpresa.



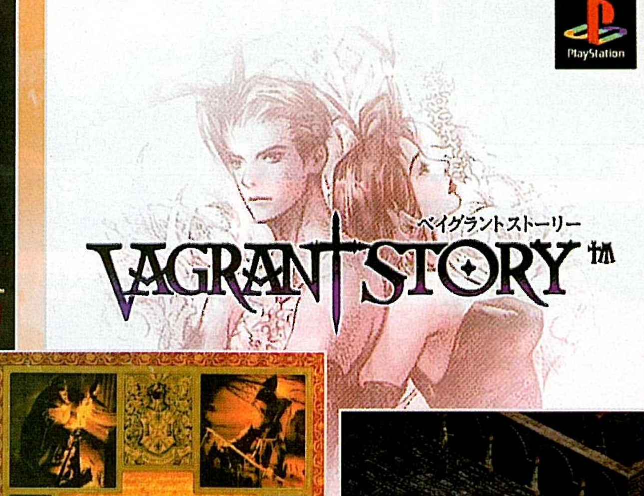




El pasa mazmorras





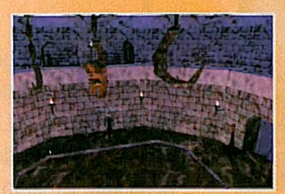




Esta tipología de juego es más propia del juego de rol occidental, aunque últimamente están apareciendo algunos títulos japoneses del género. Como su nombre indica, el objetivo del juego es muy simple, pasar mazmorra tras mazmorra e ir subiendo de nivel a tu personaje, simplemente para poder matar a monstruos más poderosos. Se diferencia de los juegos en primera persona en que ves a tu personajes desde arriba, y lo mueves libremente en busca de los bichos y objetos. La historia puede estar más o menos trabajada, pero su importancia en el juego no es fundamental, solo matar bichos y subir de nivel. Ha habido de este tipo de juego desde hace años, pero su auténtico auge llegó con el primer Diablo, que gozo de un éxito arrollador. A partir de este momento, han aparecido multitud de clones en occidente, como el Darkstone o el propio Diablo II. Por su parte, hay versiones japonesas del género, como el Vagrant Story para la Playstation o el Record of Lodoss para la Dreamcast.

El de libre configuración







Son juegos en los que la historia, si es que la hay, es algo completamente separado de los personajes, salvo a rasgos muy superficiales. Los personajes no tendrán personalidad, sino meros personajes que no interactúan demasiado, a los que crearemos nosotros como deseemos. En la actualidad se emplea en juegos online, como el Everquest o el Phantasy Star Online.





El estratégico

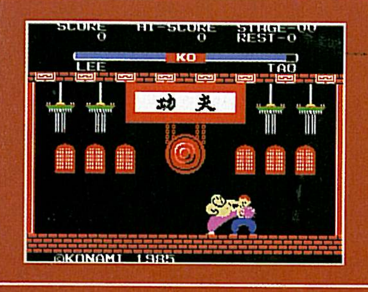
Es posible que sea un tipo de juego que no encaja puramente con la tipología de rol, pero en su gran mayoría comparten los suficientes puntos para entrar en esta clasificación. Los juegos de rol estratégicos también siguen una historia completamente prefijada, de hecho, incluso más que los del género película ya que no puedes hacer otra cosa que combatir y observar las escenas de entre combate. En muchas ocasiones, ni siquiera tienes la mas mínima libertad de adónde ir ni qué hacer, sino ir pasando de misión a misión, y comprando o mejorando a tus personajes en la entrefase. Este género es tradicional japonés, y lleva desde la supernintendo pegando fuerte, con títulos tan emblemáticos como el Front Mission o el FIRE Emblem. Muy probablemente, el titulo más conocido por aquí seria el Final Fantasy Tactics, aunque han aparecido muchos más, como la saga Arc the Lad. En occidente también se han hecho juegos similares, pero con menos elementos roleros, como el Incubation.

Bueno, el mes que viene tendremos más. No obstante, esta no es una sección cerrada, en la que únicamente nosotros decidiremos lo que sale mes a mes, por lo que esperamos vuestra colaboración en cualquier cosa que se pueda ocurrir. Lo que queráis, comentarios sobre vuestros juegos o géneros favoritos, trucos o cualquier tipo de sugerencia es a lo que estamos abiertos, solo teneis que enviar vuestras cartas a: **Ready! sección RPG freaks c/ ALMUDAINA 21 bajo M5, VALENCIA 46007.** Os esperamos.

el club de la lucha

Bienvenidos al rincón de los juegos de lucha. En esta sección nos ocuparemos mes a mes de todo lo referente a este género que levanta la afición de miles de seguidores. Aquí veremos sus últimas novedades, repasaremos los juegos más míticos y trataremos de introducirnos en el mundo de los torneos y campeonatos profesionales.

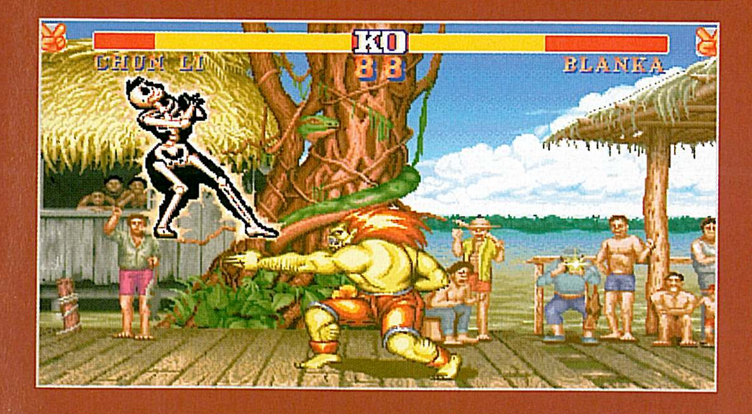
sección coordinada por Carlos B. García











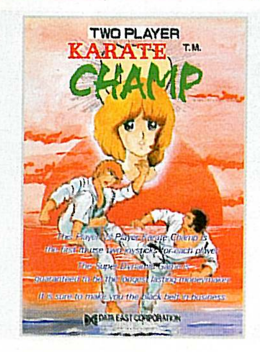
La historia de los juegos de lucha

Para empezar, este mes nos centraremos en la historia de los juegos de lucha desde sus orígenes hasta nuestros días, y veremos la evolución que ha sufrido a lo largo de todos estos años.

Definir un origen claro para el género es ciertamente complicado, ya que hay muchas opiniones enfrentadas. Si tuviéramos que buscar una base deberíamos remontarnos hasta los años 80, en los que máquinas como el Karate de Data East o el Yie Ar Kung Fu de Konami arrasaban en los salones recreativos. Estos dos títulos, a pesar de sus enormes carencias, serían los iniciadores de la idea de un juego de combate uno contra otro. Aun no teníamos técnicas especiales, ni personajes realmente distintos en jugabilidad, pero desde luego el objetivo era muy claro: competir contra otro personaje y derrotarlo.

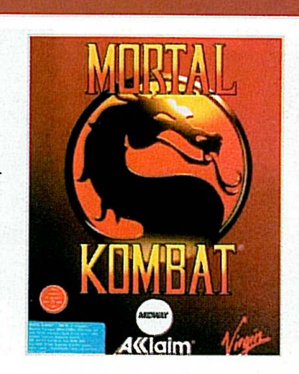
Años más tarde, tras varias imitaciones que no les llegaban ni a la suela de los zapatos y pasaron sin pena ni gloria, una empresa relativamente nueva, Capcom sacaría en 1987 el Street Fighter, un juego de lucha cuya principal novedad era su espectacular apartado gráfico, o al menos para aquella época. El Street Fighter introdujo los primeros cambios en estos juegos, gracias a que los protagonistas, personajes completamente idénticos hasta casi en gráficos, podían utilizar técnicas especiales. Por desgracia, la jugabilidad era terrible, ya que no sólo los enemigos quitaban con uno solo de sus golpes lo que tú de siete, sino que ganar o perder el combate sólo consistía en colar alguna de las tres técnicas especiales que quitaban aproximadamente la mitad de la vida.

Finalmente, Capcom sacaría el juego que acabaría convirtiéndose en la máquina recreativa más jugada de la historia junto al Tetris: el Street Fighter 2. El SF 2 estableció



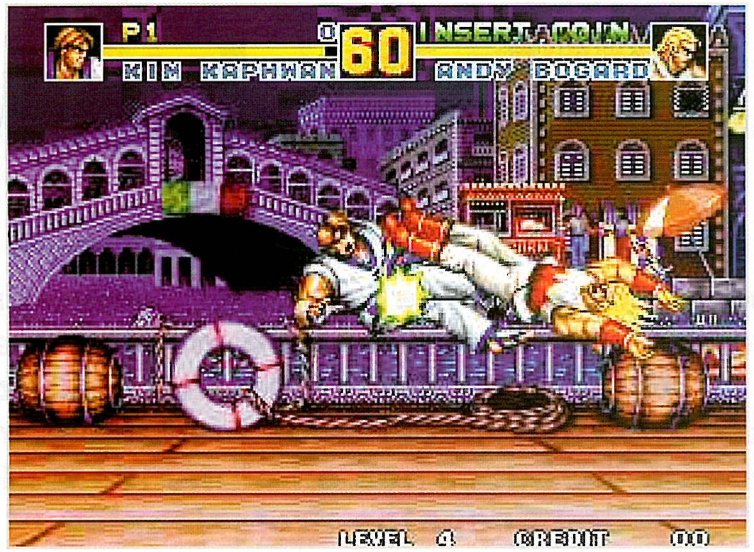


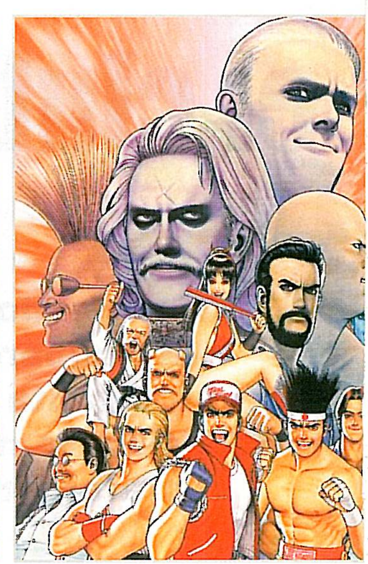
















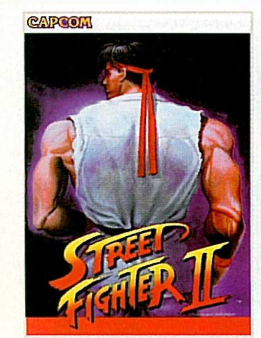


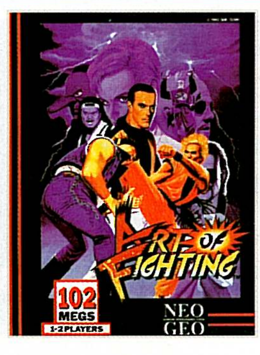




todas las pautas que distinguirían a los juegos de lucha hasta la fecha, y que han sido imitadas sin excepción. Varios luchadores completamente diferentes, con sus propias características y métodos de uso, técnicas especiales simples y que cualquiera con un mínimo de habilidad podía realizar y sobre todo unos personajes más o menos nivelados con los que competir uno contra otro. De hecho, el SF 2 reúne tantos aspectos fundamentales del género que muchos lo consideran el primer auténtico juego de lucha que se hizo. A partir de este momento decenas de compañías empezaron a sacar un montón de juegos de lucha de mayor o menor calidad que aparecían día a día en los salones recreativos. De entre todos los clones y compañías que trataron de seguir el género, una empezó a tomar la delantera, Snk, que se especializó principalmente en ellos. Fatal Fury o Art of Fighting fueron sus dos primeras sagas, que si bien no alcanzaban la jugabilidad del Street Fighter II, muy bien lo superaban en muchos otros aspectos. De hecho, ambas compañías comenzaron una dura competición por ver cual de ellas dominaba el mercado, en la que SNK fue ganando poco a poco el pulso gracias a nuevos juegos y sagas, como el Samurai Spirits, mientras que Capcom simplemente se dedicaba a sacar nuevas versiones de su Street Fighter II. Pero no únicamente las compañías japonesas entraron en el juego, ya que Midway saco uno de los juegos más populares en sus tiempos para el mercado americano, el Mortal Kombat, que sería el primer juego que emplearía capturas de actores reales como gráficos. Adicionalmente, este juego tenía una enorme dosis de violencia, ya que, además de lanzar litros de sangre a diestro y siniestro, podías acabar con tus rivales de manera sanguinaria gracias a los Fatalities, ya fuera abrasándolos, descuartizándolos o arrancándoles la cabeza.

Tras dos o tres años igual, el mercado volvió a revolucionarse ante la llegada del Virtua Fighter, que trajo consigo un nuevo tipo de juego de lucha, el tridimensional, que empezaría la tendencia que domina ahora















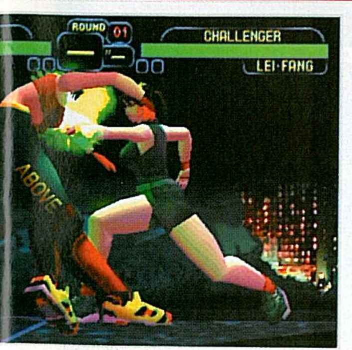
el mercado. El Virtua Fighter obtuvo un éxito notable, tanto por su alucinante apartado gráfico como por su original sistema de combate, pero sería el Tekken el que acabaría alcanzando al público e imponiendo una lenta pero imparable ascensión de los juegos de combate tridimensional. Por su parte, Capcom y SNK trataron de contrarrestarlo lanzando sus mejores ofensivas. Capcom cambió radicalmente su estilo gráfico y sus juegos empezaron a asemejarse a auténticos dibujos animados, como serían el Vampire o el Street Fighter Zero, una precuela ambientada varios años antes del SF II. Mientras, SNK sacó su mayor éxito, el King of Fighters, un juego cuya novedad consistía en combates entre grupos de tres en los que se reunían personajes de todos sus juegos. Sin duda esta es la mejor etapa del género en dos dimensiones, ya que tanto la jugabilidad como el grafismo alcanzaron cotas inesperadas. Finalmente, Capcom llegó al techo en lo que se refiere a calidad gráfica con el Street Fighter III y su nueva CPS III, punto a partir del cual se ha mejorado la jugabilidad, pero no a nivel visual.. Así pues, los juegos tridimensionales han ido ganando terreno y merecidamente, gracias a obras de arte como las dos entregas del Soul Edge, el Dead or Alive II, los Virtua Fighter o los Tekken. En estos momentos, el último gran juego en dos dimensiones ha sido el esperado Capcom vs SNK, tras el cual Capcom sólo tiene preparada una secuela del mismo y SNK ha atravesado una terrible crisis de la que no podido salir. Y ahora ha llegado el momento de preguntamos cuál es el futuro de los juegos de lucha. ¿Estamos ante el fin de las dos dimensiones y el reinado del 3D? Quizás... Pero ¿es eso necesariamente malo?. Para responder a estas preguntas deberemos esperar aun muchos meses...





La muerte de SNK

Tristemente, desde hace unos meses se sabe que los rumores son un hecho. Tras unos últimos intentos fallidos por tratar de salir a flote, SNK se ha visto obligada a cerrar de manera definitiva. Al parecer, con la posible excepción de una segunda parte del Mark of the Wolves, la única saga que continuará apareciendo es el King of Fighters, cuyos derechos y equipo ha sido comprados por la compañía coreana Arure. A ver si no hacen que caiga en desgracia...





N64

MARIO TENNIS · TÉCNICAS AVANZADAS









golpes cruzados

Para abrir mucho ángulo con tus golpes cruzados y sacar a tu adversario de la pista lo mejor es practicar el golpe liftado con mucha antelación. Para conseguirlo, colócate lo antes posible en la trayectoria de la bola, pero a mucha distancia de ella. Aprieta en botón A para empezar a acumular energía. El mejor momento para efectuar el golpe es cuando la bola alcanza su máxima altura, así que dirígelo hacia el otro lado de la pista y observa cómo sufre tu rival. Por cierto, esta técnica es especialmente efectiva si controlas a WARIO.

personajes tricky

BOO y PARATROOPA son los mejores personajes cuando juegas en el Bowser Stage. Sin embargo, también pueden ser de utilidad en las otras pistas debido a su capacidad de volar y de acumular energía para el golpe al mismo tiempo. El resultado son unos globos y unas dejadas fuera de lo común. Pruébalos, les darás una sorpresa a todos tus amigos que se cojen a personajes abusicas como BABY MARIO.

personajes bajitos

Mucha gente piensa que BABY MARIO es un personaje de los llamados abusicas, es decir, los que suelen ganar independientemente de la torpeza del que los controle. El por qué de su éxito se debe, en gran medida, a su pequeña estatura. Todos los personajes tienen una altura idónea para realizar un mate, y los bajitos suelen tener más oportunidades de matar que todos los demás. Si optas por controlar a BABY MARIO puedes utilizar el mate (A+B) en prácticamente todas las bolas, incluso desde el fondo de la pista.

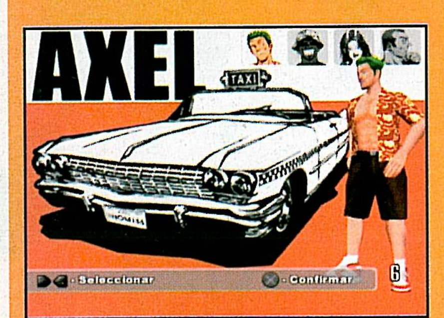
dejadas y globos

No tiene sentido hacer una dejada en una pista que no sea la de tierra batida. En todas las demás la bola bota demasiado, y si tu oponente no está extremadamente lejos, te hará un passing o te dará un pelotazo en la cara. Ahora bien, en las pistas de tierra el cuento cambia mucho; las dejadas (B y luego A) son armas mortíferas. Si te hacen una, no intentes devolverla con un golpe excesivamente fuerte, porque lo más probable es que llegues forzado y la mandes a la red: lo mejor es devolver otra dejada o hacer un globo (A y luego B), pero preocúpate más de llegar a la bola que de cargar el golpe.

PS2

CRAZY TAXI

MONTAR UNA BICICLETA



Mantén apretado L1+R1 en la selección de personaje. Suelta primero L1 y después R1. Vuelve a pulsar L1+R1 otra vez y suéltalos simultáneamente. Pulsa entonces X, Un sonido de timbre confirmará que lo has conseguido y, ahí lo tienes, el personaje montando una flamante bicicleta...
Hay otros modos de conseguir esto de todas formas, otra combinación es :También en la selección de personaje, pulsa L1+R1, L1+R1, L1+R1, mantén entonces L1+R1+Arriba y elige un personaje
Y por ultimo si completas los dieciséis niveles de Crazy Box podrás desbloquear la opción de Secret Push Bike, para cada personaje.

Puedes usar la bicicleta en los modos Crazy Box, Arcade u Original.

PS2

EVERGRACE

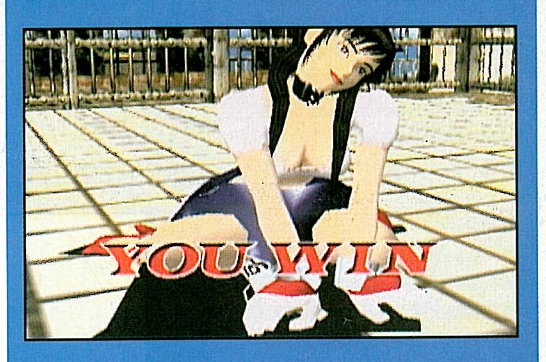




Para aumentar las características hasta el máximo casi desde el principio haz lo siguiente: Cuando juegues con Sharline en el área antes del laboratorio de investigación, busca el cristal de salvar, hay cerca de ahí una criatura-planta que siempre te da una Blue Fruti, cógela y entra en el punto de salvar y entra en la tienda. Cuando salgas, la planta volverá a estar ahí para que acabes con su existencia de nuevo, ya que todos los enemigos reaparecen cuando entras en la tienda.

DREAMCAST

FIGHTING VIPERS 2



Otros trajes

Ilumina un jugador y pulsa arriba o abajo en la selección de personajes.

Jugar con B.M.:

Gana a B.M. en modo arcade o en Random mode con un Super K.O.

Jugar con Del Sol:

Completa el juego tras derrotar Del Sol en Random Mode.

Jugar con Jun

Gana a Jun en el bonus del modo Arcade.



Código Desconocido

Brother

Buffy la cazavampiros

Doctor en Alaska

That's my Bush

Especial Salón del Cómic BCN

La Mazmorra

Naüsica

Joey Ramone

Depeche Mode

Black & White

Paul Auster

Oliver Stone



En nuestro CD ROM de portada podrás encontrar montones de videos con los futuros lanzamientos para todas las nuevas consolas, así como una alucinante demo de Eternal Fighter Zero. El funcionamiento del CD es automático si tienes la función Autorun activada en tu sistema. Si no es así, para ejecutarlo solo tienes que hacer doble clic en el archivo CD.exe del interior del CD.
Requerimientos mínimos: ordenador PC o compatible (mínimo 486) con 8 Megas de RAM y sistema operativo Windows 95/98/ME.

